СОВРЕМЕННЫЕ **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** И **ВИДЕО** ИГРЫ

11 **(68)** июнь **2000**

PC • Online • PlayStation • N64 • Dreamcast • PS2

СТРАНА ИГР

http://v...

НОВЫЕ ИГРЫ

Metal Gear Solid 2
Freelancer
Jet Grind Radio
Diablo 2
Sacrifice
WarCraft 3
Perfect Dark

Прямой репортаж с Е3. Стр. 4

StarLancer

Earth 2150

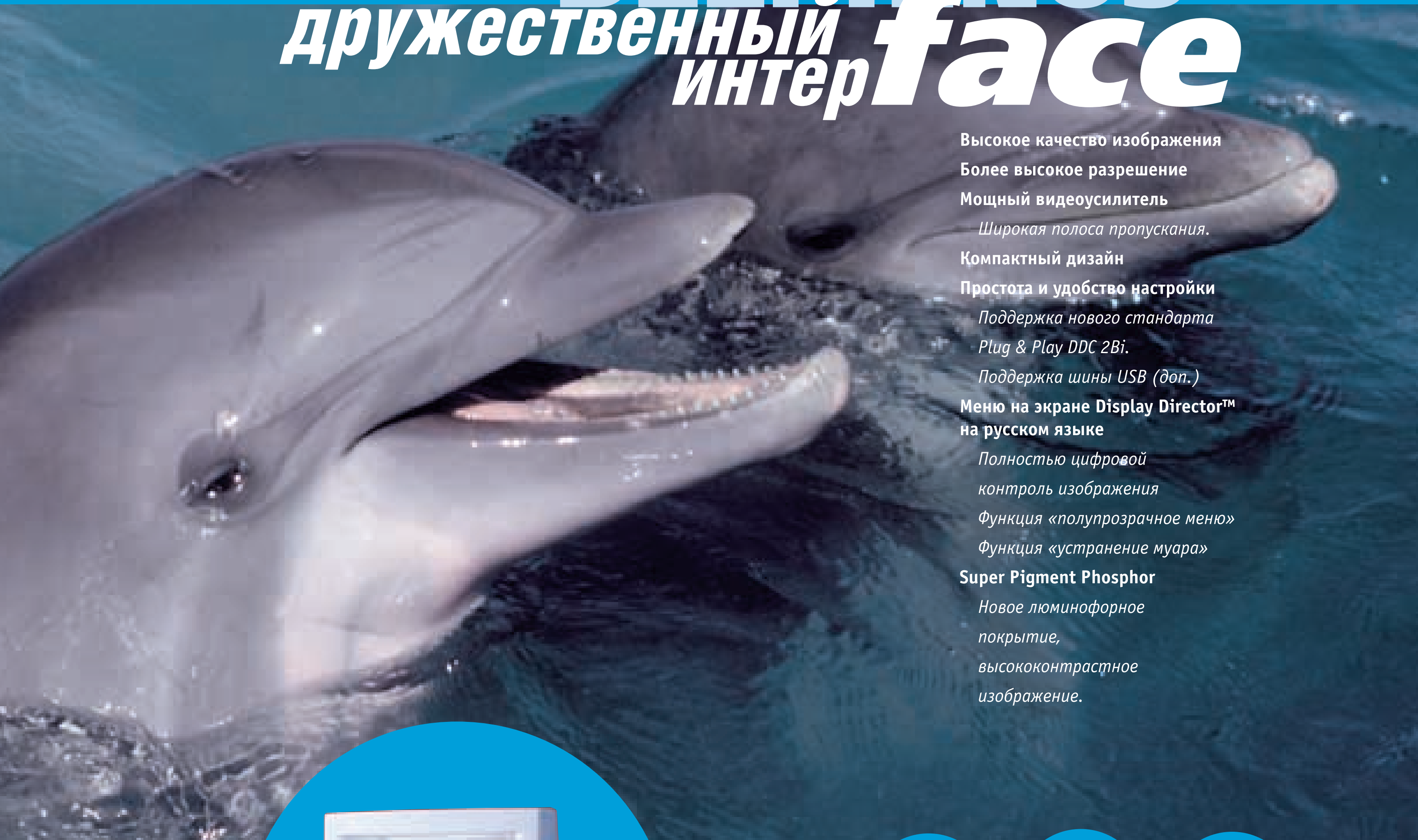
ИГРЫ

Icewind Dale
American McGee's Alice
Driver 2
Flanker 2.0
Daikatana
Colony Wars: Red Sun

ПРОХОЖДЕНИЯ



Революция в жанре стратегии в реальном времени





товар сертифицирован







Модель	SyncMaster 550s	SyncMaster 550b	SyncMaster 750s
ЭЛТ	15"/ FST	15"/ Minineck	17"/ FST
Величина зерна	0.28 мм	0.28 мм	0.27 мм
Покрытие экрана	ESF	Многослойное	Многослойное (высококонтрастное)
Частота по вертикали	50-120 Гц	50-160 Гц	50-160 Гц
Частота по горизонтали	30-61 кГц	30-70 кГц	30-70 кГц
Разрешение (реком.)	800x600/ 85 Гц	800x600/ 85 Гц	1024x768/ 85 Гц
(макс.)	1024x768/ 75 Гц	1280x1024/ 60 Гц	1280x1024/ 60 Гц
Меню на экране	-	на русском	на русском
Гарантия	3 года	3 года	3 года

Новая линия
мониторов
SyncMaster
серии **DELPHINUS**

Офис Самсунг Электроникс РУС в Москве: www.samsung.ru

Покупайте у дилеров SAMSUNG

Формоза 234 2164; Олди 232 3009; Роско 213 8001; CITILINK 745 2999; НИКС 216 7001; Партия 742 5000, 742 4000; Ф–Центр 472 6401; R&K 230 6350; Валга 299 5756; Elko 234 9939; Вист 159 4001; Лизард 490 6536; Corvette 369 0694; Inel 742 6436; Сатурн 148 9461; Техмаркет Компьютерс 214 2121; SMS 956 1225; Деникин 913 3959; M.Video 921 0353; Desten Computers 195 0239; Almer 261 7129; Сетевая Лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; **Санкт–Петербург** (812) Вист–СПб 325 6898, 327 9016; CONCOM 320 9080; Ладога 325 8202; Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380; IVC–CHS 329 3673; MT Компьютерс 186 9590; Авэкс 110 1313; Хи–квадрат 325 7187, 327 6545; RAMEC 277 8686; KEY 325 3216; Aura Computers 248 8390, 325 6920; Партия Балтика 296 8094; Новосибирск (3832) Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 28 5453; МультиШтерн 53 4444; **Волгоград** (8442) Вист 32 7932; **Ростов–на–Дону** (8632) Технополис 90 3111; Вист–Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; **Краснодар** (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трэйд Мастер 55 5040; Компьютерные системы 55 9994; Окей 60 1144; **Сочи** (8622) Юпитер–юг 99 8789; Владос 92 2291; **Новороссийск** (27) Владос 22 6442; **Нижний Новгород** (8312) Вист 67 7905; Юст 30 1674; **Екатеринбург** (3432) Формоза 59 1868; Парад 22 5583; **Челябинск** (3512) EMS 60 2057; **Оренбург** (3532) Мехатроника 78 0757; **Иркутск** (3952) Анком 51 0510; **Омск** (3812) Вист 54 4384; Надежда 31 5658; **Томск** (3822) Intant 41 5234; Элекс~ком 72 7240; **Ижевск** (3412) Элми 43 2026; **Тула** (0872) Вист 30 5100; **Калуга** (0842) Вист–Ока 55 8585; **Рязань** (0912) Комис 24 1070; **Казань** (8432) Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; **Кемерово** (3842) ККЦ 36 0303; **Самара** (8452) Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Такт–Софт 99 3575; **Тольятти** (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; **Тюмень** (3452) Комтех 46 6594; **Уфа** (3472) Форте 35 8914; Империал 53 4222; **Ю. Сахалинск** (42422) СахИнфо 33 605; **Хабаровск** (4212) Амур 37 6587; **Находка** (4236) EPSI 64 6680; **Владивосток** (4232) Информационные Системы 26 9055; Владтехно 26 8187; **Саранск** (8342) Фарго 17 0858; **Ставрополь** (8652) Инфа 77 7777; **Владимир** (0922) Кант 32 6080; **Орел** (0862) Трио 47 2482; **Пермь** (3422) ИВС 46 6594; **Барнаул** (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361

SAMSUNG
ELECTRONICS


радио
станция
2000
1 июня / переход на летнюю частоту
109FM

СОДЕРЖАНИЕ

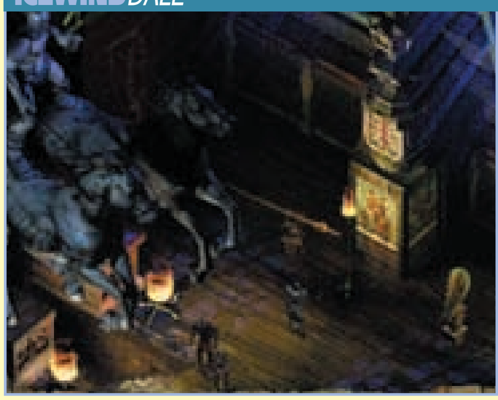
Журнал «Страна Игр» зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000



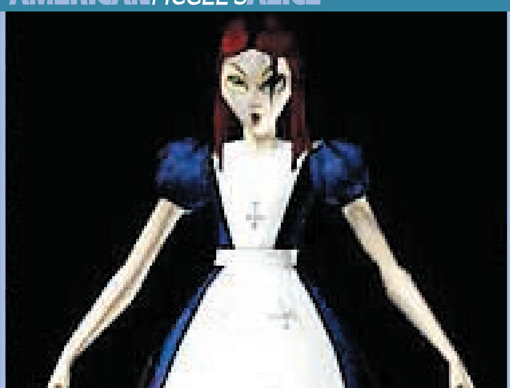
КАЗАКИ

COVERSTORY

ICEWINDDALE



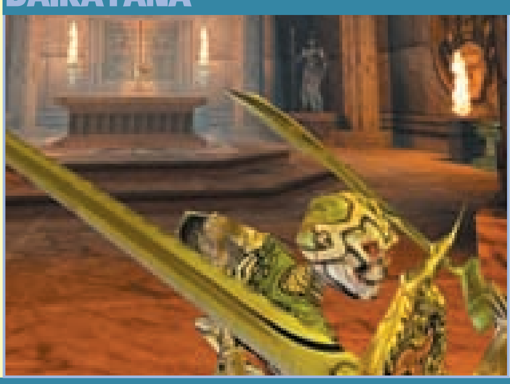
AMERICANMCGEE'SALICE



FLANKER2.0



DAIKATANA



ИГРЫВАЛФАВИТНОМПОРЯДКЕ

Хочешь издавать свою «Страну Игр»?

Коммерческое лицензионное предложение для зарубежных и региональных издателей

Вы можете самостоятельно издавать журнал «Страна Игр»

E-mail: dmitri@gameland.ru



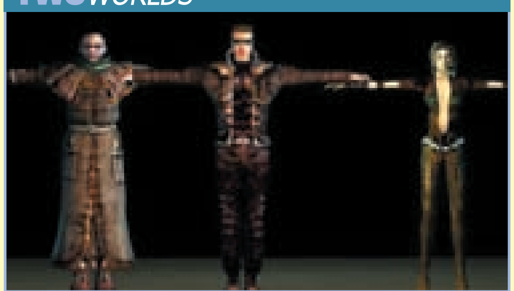
Подписка во всех отделениях связи России и СНГ!

Подписной индекс в «Объединенном каталоге 2000»
(«Зеленый каталог»)
«СИ» — 88767,
«СИ+CD» — 86167

FERRARI 360 CHALLENGE



TWO WORLDS



COLONY WARS: RED SUN



СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2 обложка	Samsung	039, 059	Бука
3 обложка	Напиток «Хакер»	045	Ergodata
4 обложка	1С	057	Zenon
001	Станция 2000	061	Техмаркет
009	Guillemot	069	РОБОТ
017, 021, 053	E-Shop	071	Журнал «Хакер»
025	Diamond	073	Galant
029	АБКП	075	Camelot
030	RRC Elsa	091	Спецвыпуск «Хакер»
031	ОРМ	095	DVD-Shop

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *издатель*
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* — *главный редактор*
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* — *заместитель главного редактор*
Борис Романов *borisr@gameland.ru* — *редактор Видео*
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* — *редактор Онлайн*
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* — *корреспондент в США*
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* — *корректор*

GAMELAND *ONLINE*

Денис Жохов *denis@gameland.ru* — *WEB-master*
Академик *akademik@gameland.ru* — *WEB-редактор*

ART

Михаил Огородников *michel@gameland.ru* — *арт-директор*
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *дизайнер*
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* — *дизайнер*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *цветоделение*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ *ОТДЕЛ*

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* — *менеджер отдела*
Ольга Басова *olga@gameland.ru* — *менеджер отдела*
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* — *менеджер отдела*

тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ *ПРОДАЖА*

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* — *коммерческий директор*
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*

тел.: (095) 292-3908, 292-5463; факс: (095) 924-9694

GAMELAND *PUBLISHING*

ЗАО «Гейм Лэнд» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем — 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site — http://www.gameland.ru
E-mail — magazine@gameland.ru

Доступ в интернет:
компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: 250-4629

GAMELAND *MAGAZINE*

Game Land Company — *publisher*
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* — *director*

phone: (095) 292-4728; fax: (095) 924-9694

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Finland

Тираж 50 000 экземпляров
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.
При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Дизайн обложки: *Михаил Огородников*

Издательство «Гейм Лэнд»
ищет
web-мастеров
художников векторной графики
flash-аниматоров
web-редакторов
для хорошо оплачиваемой работы в Интернете и журналах «Хакер» и «Страна Игр»
Свои резюме и работы присылайте по e-mail
webauthors@gameland.ru.

НОВОСТИ игрового мира



КОРРЕСПОНДЕНТЫ: Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ, Максим ЗАЯЦ
E-mail: ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru, maxim@gameland.ru

E3'2000: *ПО ГОРЯЧИМ СЛЕДАМ*

Что обычный, нормальный человек успеет сделать за три коротких дня? Скорее всего, не слишком много. Игровая же индустрия всего за трое суток каждый год успевает определить - во что, как, где и когда мы будем играть в ближайшие месяцы и годы. Пусть на подготовку к этим трем безумным дням, за которые проносятся перед глазами крупнейшая выставка Electronic Entertainment Expo, издательства и студии-разработчики порой затрачивают много месяцев, результат, которого можно достигнуть достойно выступив на E3, часто превосходит всякие ожидания.

Никогда еще на E3 за всю шестилетнюю историю этой выставки ставки не были настолько высоки. Вступая в самый сложный, переломный год смены форматов, игровая индустрия буквально кипит в предвкушении грядущих перемен. Каждое даже самое незначительное на первый взгляд событие может в корне переменить ситуацию, дать той или иной стороне столь необходимое преимущество. PC, PlayStation 2, Dreamcast, Dolphin и X-Box - а это целых пять полноценных платформ, вступают сейчас в решающую стадию боя за своих будущих покупателей, причем многие из представленных выше игроков даже не представляют пока, что же этим покупателям на самом деле нужно. И если для PC такие проблемы могут считаться несущественными, благодаря открытой архитектуре, обилию независимых разработчиков, простоте подключения к Интернет и вообще к любым сегодняшним или будущим игровым службам, то производителям приставок все приходится просчитывать заранее. Поскольку ценой выпуска платформы, не удовлетворяющей запросам покупателей, станут серьезные финансовые проблемы. Умением предвидеть действия противников на несколько ходов вперед, своим видением игрового рынка ближайших лет поделились со всем миром на E3 практически все крупнейшие компании. Спустя всего сутки после окончания выставки мы решили коротко подвести ее итоги и рассказать вам о нескольких самых невероятных и сенсационных новостях, произошедших на поле боя в Los Angeles Convention Center.

PLAY*STATION* 2: ПЕРВЫЕ *ШАГИ* ГИГАНТА

Ни для кого не было секретом, что именно E3 станет тем полигоном, на котором Sony откатает свою произвольную программу по захвату американского и европейского игрового рынков второй раз подряд со своей суперстильной приставкой PlayStation2. И хотя никаких серьезных сюрпризов от предстоящего анонса даты выхода, цены и примерного состава игровых проектов от Sony мы не ждали, анонс первой игровой приставки Microsoft в начале марта серьезным образом перемешал карты Sony, которая не ожидала никаких препятствий на пути своего игрового монстра к сердцам 60 миллионов владельцев первой PlayStation. Представление же системы от Microsoft, американской компании, которая более всего ассоциируется с технологическим прогрессом,



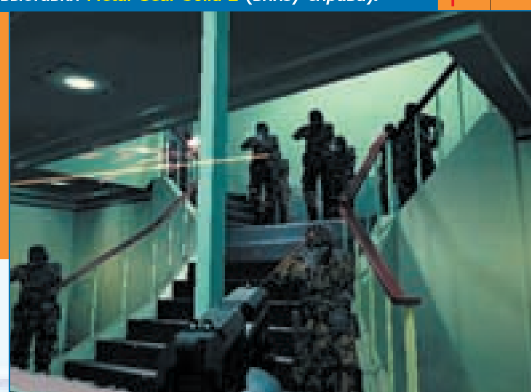


Onimusha привлекла внимание многих посетителей выставки даже несмотря на средние (в масштабах PS2) графические технологии.

PLAYSTATION 2 ПОЯВИТСЯ В ПРОДАЖЕ В АМЕРИКЕ 26 ОКТЯБРЯ ПО ЦЕНЕ $299. НА E3 КОМПАНИЯ SONY ПОДТВЕРДИЛА ТАКЖЕ СВОЕ СТРЕМЛЕНИЕ ВЫПУСТИТЬ ПРИСТАВКУ В РОССИИ ОДНОВРЕМЕННО СО ВСЕМ МИРОМ.

причем системы, превосходящей по характеристикам будущую приставку Sony, да еще и со встроенным кабельным модемом и жестким диском, позволили многим усомниться в превосходстве PlayStation2 над всеми конкурентами. Тут же вспомнились и невыразительные японские премьерные игры, и сложность разработки проектов для чудо-приставки, и отсутствие в первых играх нескольких вполне примитивных спецэффектов. Одним словом, неуязвимость японского лидера была поставлена под сомнение. В результате чего компании пришлось изменить свой подход к американскому рынку, на котором она первоначально планировала выпустить лишь немного измененный вариант японской приставки. Пусть слухи о встроенном модеме и жестком диске так и не подтвердились, Sony тем не менее сочла нужным объявить о том, что в американской и европейской версиях PS2 будут иметься специальные разъемы как для модема, так и для жесткого диска. А для проигрывания DVD-фильмов уже не понадобится никаких дурацких драйверов, как в японском варианте. После многочисленных догадок и гипотез относительно стоимости приставки и даты ее выхода было, наконец, прояснено, что PlayStation2 появится в продаже как в Америке, так и в Европе в один день: 26 октября по цене 299 долларов в США и 299 фунтов стерлингов в Англии. Компания Sony также официально подтвердила свое стремление выпустить свою приставку и в России, причем одновременно со всем миром. Впрочем, у нас вызывает некоторое сомнение готовность европейского офиса компании к запуску консоли одновременно с Америкой ввиду неизменно возникающего в таких ситуациях дефицита консолей, неготовности европейских разработчиков, даже внутренней студии Psygnosis, к выпуску новых игр ранее первого квартала следующего года, а в случае с Россией к этому списку проблем добавляется и совместимость со стандартом пятой зоны DVD. Что же касается стартовой игровой библиотеки, то здесь пока остается немало вопросов. По всей видимости, премьера PS2 в США и Европе будет практически полностью базироваться на уже вышедших в Японии играх наподобие Ridge Racer V и Tekken Tag Tournament, к которым добавятся эксклюзивно разработанные для PS2 версии популярнейших спортивных сериалов Electronic Arts, которая все-таки решилась поддержать платформу своего основного партнера в таких масштабах, которые и не снились в свое время даже родной для EA приставке 3DO. С первого дня на PS2 будут выходить практически все популярные игры EA. Показанные в играбельном варианте американский футбол Madden NFL 2001 и FIFA Soccer просто поразили всех посетителей стенда Electronic Arts своим графическим великолепием. Пусть они пока остаются вполне в пределах досягаемости со стороны конкурирующих систем (новый World Series Baseball 2K1 на Dreamcast выглядел ничуть не хуже, чем хваленая FIFA и Madden), все-таки эти игры продемонстрировали мощь новой системы Sony в весьма привлекательной форме. Что же касается проектов самой Sony, то два крупнейших проекта на системе - супергонка Gran Turismo 2000 от Poliphony Digital и высокобюджетная Action/RPG Dark Cloud все еще не производят должного впечатления. Из европейских проектов Sony можно отметить великолепный, хотя еще далекий от завершения проект Wipeout Fusion с отличным дизайном трасс и массой эффектов. Поддержка PlayStation2, конечно же, не ограничилась усилиями одной только EA. Издательство Capcom впервые показало в практически завершенной форме свою эпическую и непомерно дорогую (бюджет игры составляет более 10 миллионов долларов) Onimusha, которая, как мы и ожидали, не предлагает игрокам полностью полигонной графики, ограничиваясь пререндеренными картинами на заднем плане, в отличие от полностью трехмерной Code Veronica. В результате игра выглядела как на PlayStation, но только на высоком разрешении и с хорошими эффектами. Еще один верный приверженец идеалов PlayStation, издательство Square, наконец-то раскрыло некоторые детали своего сверхсекретного проекта The Bouncer. Из невероятно длинной неиграбельной демо-версии, постоянно прерывавшейся весьма продолжительными моментами загрузки очередного кусочка ролика, мы уяснили, что Bouncer действительно "сменил ориентацию" и из искрометной, бесшабашной драки на огромных интерактивных аренах превратился в очередной экземпляр Square'вской Cinematic RPG, иными словами, в настоящий интерактивный фильм, игровой процесс в котором будет лишь не слишком значимым звеном между игроком и глубоким проникновенным



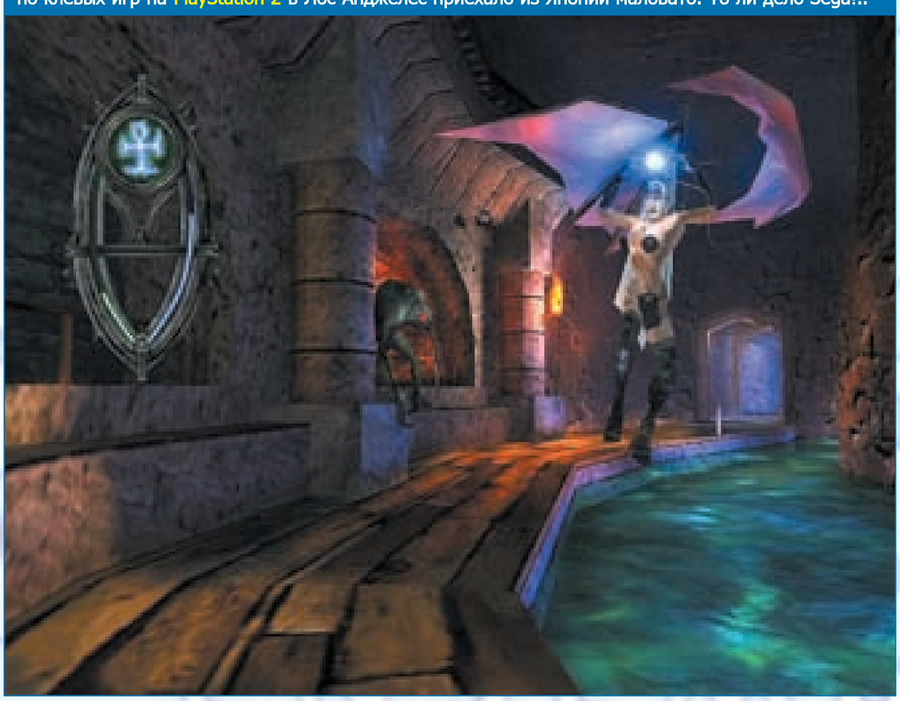


Лара Крофт и мисс Пэкмэн (*вверху*): кому из супергероинь принадлежит прошлое, а кому будущее игровой индустрии?
Самая сенсационная игра выставки Metal Gear Solid 2 (*внизу справа*).



В плане телосложения девочки немного отличаются от своих прототипов в Dead or Alive 2.

Sony все-таки удалось продемонстрировать на E3, на что способна PlayStation 2 в плане графических технологий. Посетителям выставки была предоставлена уникальная возможность по достоинству оценить потенциал возможностей приставки. Хотя, признаемся честно, действительно клевых игр на PlayStation 2 в Лос-Анджелес приехало из Японии маловато. То ли дело Sega!..





Живые героини Duke Nukem: Planet of the Babes на Playstation. Не хватает только самого старины Дюка. Очевидно наш герой опять квасит...



НОВОСТИ игрового мира

Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ, Максим ЗАЯЦ

ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru, maxim@gameland.ru



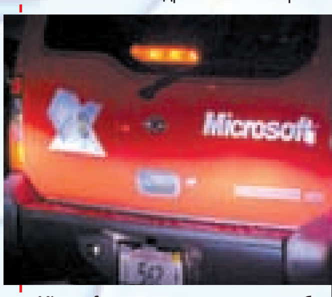
Технологические демки X-Box собирали на E3 гигантские толпы посетителей. Зрелище действительно того стоило. Но одно дело – демки, а совсем другое – суперигры, которые заставят нас забыть про PlayStation 2 и Dreamcast. Нет никаких сомнений, что рано или поздно Microsoft разродится.

сюжетом. Как и на Tokyo Game Show, в небольшом кинотеатре все желающие могли увидеть ранние прототипы будущей онлайновой Final Fantasy XI, из которых, правда, какого-либо мнения об игре составить было совершенно невозможно. В то время как Sega'вская Phantasy Star Online уже была представлена в практически рабочем варианте, реалистичность желания Square ворваться в online уже в следующем году пока оставляет некоторые сомнения. Традиционные "ранние пташки" Midway и Acclaim представили на PlayStation2 целый ряд своих новых проектов, в том числе и новый проект от дизайнеров Command & Conquer и Battlezone из 7 Studios под названием Legion: The Legend of Excalibur, полностью трехмерную стратегию/RPG в средневековой стилистике. Помимо этого на видео можно было посмотреть на новый Ferrari F360 Challenge, который на деле, видимо, не будет существенно отличаться от версии F355 Challenge от Yu Suzuki и AM2, которую по странному стечению обстоятельств будет публиковать все тот же Acclaim, обладающий эксклюзивной лицензией на марку Ferrari на игровые приставки. У Midway также демонстрировался новый Ready to Rumble, который разрабатывается одновременно для PlayStation2, Dreamcast и, по всей видимости, даже на X-Box.

МЕГАХИТЫ *MICROSOFT*

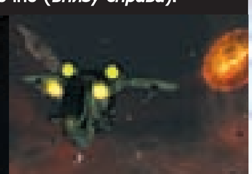


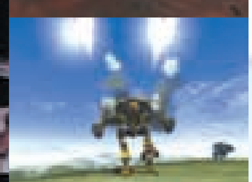
Стенд компании Microsoft стал, наверное, самым важным стендом этой выставки. Несмотря на то, что неподалеку каждый час демонстрировался мини-фильм сенсационного Metal Gear Solid 2, а в соседнем павильоне грассировали Sony и Sega с десятками суперхитов, все-таки именно гигантская буква X в самом центре экспозиции Microsoft привлекала всеобщее внимание. Несмотря на то, что внутри размещался всего-навсего небольшой кинотеатр с пятнадцатиминутным роликом с технологическими демками X-Box, толпа на этот просмотр стояла огромная. При этом никаких новых подробностей о проекте представители Microsoft предпочли пока не сообщать. В отсутствие реальных проектов на пока еще слишком засекреченный X-Box основной упор Microsoft сделала на свои проекты на PC, которые одновременно показывали тот потенциал, который открыт для этого издательства на рынке. И, как ни удивительно, именно игры студий, принадлежащих или находящихся в близких отношениях с Microsoft, стали одними из самых ярких событий на выставке. Великолепный FreeLancer, по всей видимости, в очередной раз стал самой заметной PC-игрой на выставке, а впервые показанный на публике Dungeon Siege от создателя Total Annihilation Криса Тэйлора, доказал, что микс ролевой игры в стиле Diablo и стратегии в фирменном стиле TA не только возможен, но при этом еще и невероятно хорошо работает. Ну а чрезвычайно красивый и технологически совершенный MechWarrior IV подтвердил свой высокий статус наиболее многообещающего проекта в жанре. Microsoft готовится к своей грядущей экспансии на рынок видеоигр чрезвычайно серьезно. В запасе же у нее еще и такие козырные карты, как новая игра от создателей Homeworld, Relic Entertainment и новые проекты Ensemble Studios, Digital Anvil, Gas Powered Games и многих других членов семейства Microsoft. И по всей видимости, текущие судебные проблемы игровое подразделение компании вовсе не заботят.



Неизвестно, сколько времени нам еще ждать игр на X-Box, а пока "громилы" из Microsoft развлекаются росписью джипов и татуировкой женских тел. Впрочем, потенциальных суперхитов на PC у Microsoft уже предостаточно (*внизу справа*).



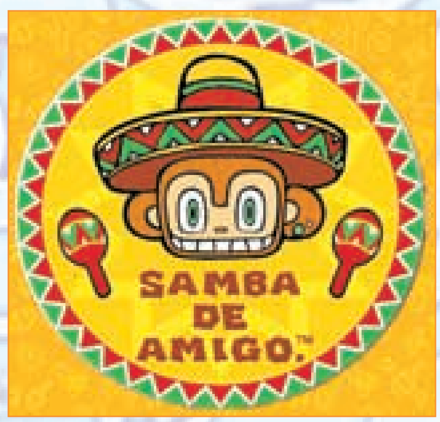






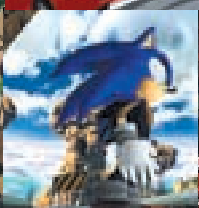
SEGA *ДЕРЖИТ* ОБОРОНУ

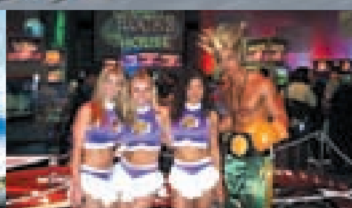
Несмотря на то, что запуск Dreamcast в северной Америке принято считать суперуспешным, бешеный ажиотаж вокруг более мощных платформ от гораздо более респектабельных и финансово обеспеченных корпораций до сих пор заставляет очень многих в индустрии относиться, по крайней мере на словах, к начинаниям Sega с определенным недоверием. И хотя полностью развеять сомнения народа в будущем Dreamcast'а компания на прошедшей выставке, судя по всему, так и не смогла, это не помешало ей привлечь к своей работе массу внимания журналистов и прочих деятелей игровой индустрии. А произошло это во многом потому, что помимо довольно приличного количества хороших и отличных игр, которые сегодня находятся в разработке для первой консоли "нового поколения" (и которые были показаны на прошедшей выставке E3), Sega смогла предложить американским покупателям что-то действительно новое. Речь здесь идет о том пресловутом "бесплатном" Dreamcast'е, благодаря которому Sega вновь попала на обложки американских игровых журналов и благодаря которому ей, вполне возможно, удастся избежать прямого столкновения с Sony как этой осенью, так и даже в следующем году. Также помогает сегодня Sega и обе-



ШИРОЧАЙШАЯ ПОДДЕРЖКА DREAMCAST НЕЗАВИСИМЫМИ ИЗДАТЕЛЯМИ НЕ ПРОИЗВОДИТ ДОЛЖНОГО ЭФФЕКТА. В ОСНОВНОМ ХИТЫ РАЗРАБАТЫВАЕТ САМА SEGA, КОТОРАЯ БЛЕСТЯЩЕ ПОДГОТОВИЛАСЬ К АТАКЕ SONY.









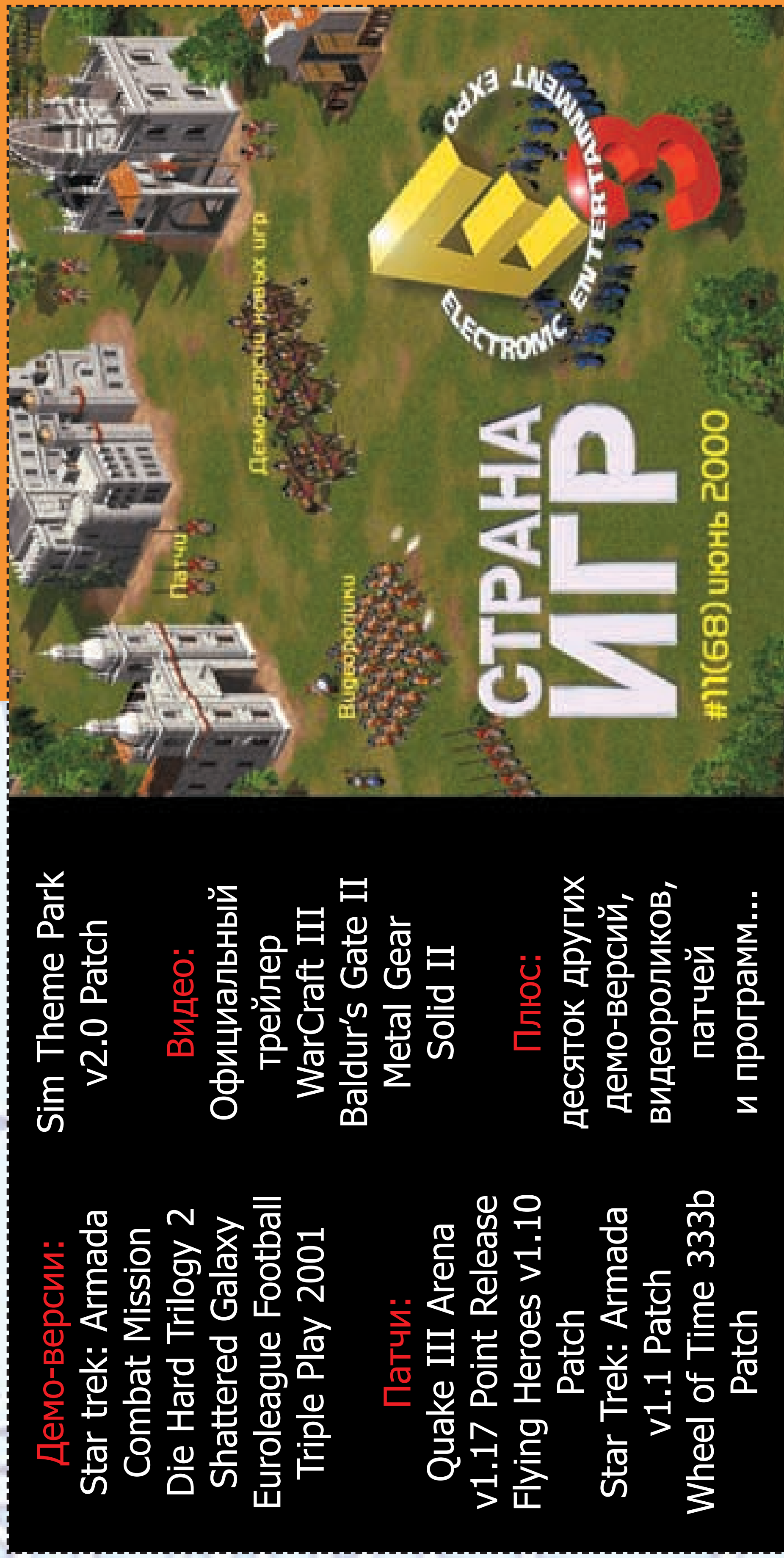
щанная ею беспрецедентная для приставочного мира игровая служба, которая приступит к работе этой осенью, а также те игры, ради которых она и будет работать. Стоит отметить, что ни у Sony, ни у Microsoft подобной службы может в ближайшее время и не быть, так что от ее успеха сегодня для Sega очень много зависит.

Но все вышеперечисленное не стало для нас особенным сюрпризом. Все дело в том, что если Sega не будет проводить сегодня в жизнь действительно агрессивную политику, то ей уже в самое ближайшее время придется очень туго. Гораздо большее удивление у нас вызвала просто неприлично массивная поддержка Dreamcast'а очень многими независимыми издательствами, такими как, скажем, Eidos, Infogrames и Acclaim. Да и вообще, на E3 независимые издательства представили на Dreamcast гораздо больше игр, чем на PlayStation 2, что, в общем-то, удивительно. Другое дело, что среди них мы не смогли пока разглядеть потенциальных суперхитов (таковым с натяжкой можно назвать, к примеру, лишь второй Soul

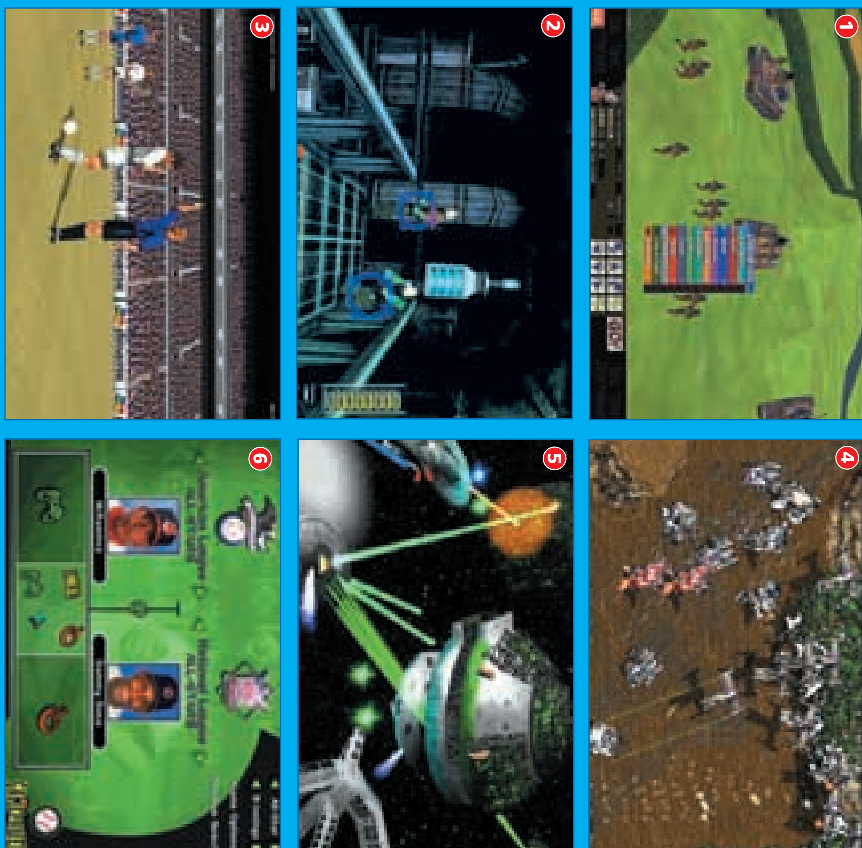
Sega сделала настоящий подарок всем тем, кто собирался приобрести Dreamcast в ближайшее время, объявив его новую цену (*справа*).







КОРРЕСПОНДЕНТЫ: Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ, Максим ЗАЯЦ
E-mail: ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru, maxim@gameland.ru



ДЕМО-ВЕРСИИ:

Star trek: Armada
Динамичная трехмерная стратегия в реальном времени во вселенной Star trek: The Next Generation 1

Combat Mission
Пошаговая трехмерная стратегия, посвященная событиям Второй Мировой Войны. 2

Die Hard Trilogy 2
Если вы до сих пор не купили полную версию игры , то считайте, что вам крупно повезло. 3

Shattered Galaxy
Глобальная онлайновая стратегия в реальном времени с самыми широкими возможностями. 4

Euroleague Football
Демо-версия симулятора футбола, проданного тиражом в один миллион копий. 5

Triple Play 2001
Демо-версия лучшего на данный момент симулятора бейсбола от Electronic Arts. 6

ВИДЕО:
Официальный трейлер WarCraft III
Baldur's Gate II
Metal Gear Solid II

ПАТЧИ:
Quake III Arena v1.17 Point Release
Flying Heroes v1.10 Patch
Star Trek: Armada v1.1 Patch
Wheel of Time 333b Patch
Sim Theme Park v2.0 Patch

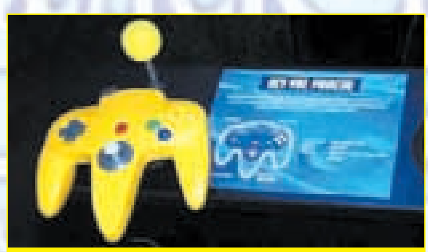
+:
Десяток других демо-версий, видеороликов, патчей и программ...

Reaver). Соответственно, за настоящими хитами для DC нам вновь пришлось обратиться к самой Sega. И, в общем и целом, Sega нас в этом практически не разочаровала. И хотя особенную радость лично у нас смог вызвать лишь видеоанонс второй части Sonic Adventure, приуроченный к десятилетию Sonic'а (иными словами, выйдет он только в 2001 году), такие уже рабочие игры, как англоязычная версия Shenmue, сетевая настольная игра Sonic Shuffle, американский вариант Space Channel 5, Jet Set Radio (переименованный в Америке в Jet Grind Radio), Ecco The Dolphin, Metropolis Street Racer, Samba De Amigo, Sega GT, Seaman, свежеобъявленные переводы с игровых автоматов таких игр, как гонка на грузовиках 18 Wheeler American Pro Trucker, симулятор Ferrari F355 Challenge и сетевая стрелялка Outtrigger от Sega AM2, а также несколько потрясающих спортивных игр (NBA 2K1, NFL 2K1, WSB 2K1 и Virtua Tennis), рабочая Dreamcast версия Quake III Arena и видеопрезентация Phantasy Star Online смогли достойно заполнить образовавшуюся "пустоту", если ее, конечно, так можно назвать. На самом деле, на стенде Sega было представлено так много игр, что переварить их все сразу было практически невозможно.

Так что, в общем и целом, можно смело констатировать тот факт, что Sega смогла подготовиться к атаке Sony практически идеально. А вот сможет ли ей это помочь действительно противостоять напору нынешнего лидера игровой индустрии, покажет только время.

NINTENDO: ЗАТИШЬЕ *ПЕРЕД* БУРЕЙ

Наверное, все вы прекрасно знаете, что уже в следующем году Nintendo планирует выпустить в свет сразу две новые игровые платформы. А это значит, что все ее основные команды разработчиков сегодня заняты совсем не поддержкой Nintendo 64, а подготовкой суперигр для Dolphin и GameBoy Advance. Соответственно, на стенде описываемой здесь компании было представлено не так много хороших и плохих игр, как хотелось бы. К чести Nintendo стоит сказать, что ей все-таки даже в такой сложной ситуации удалось поддержать свой авторитет и продемонстрировать всему миру, что она может с легкостью делать даже без помощи Miyamoto действительно высококачественные игры. Главным же сюрпризом стенда стала демонстрация нового проекта студии Rare под названием Dinosaur Planet, в котором известная команда разработчиков смогла объединить свой "запатентованный" дизайн с игровым процессом суперхитовой Zelda. Кстати говоря, последняя также присутствовала на стенде



Теперь у владельцев Nintendo 64 есть специальные Pikachu-джойстики.

Nintendo в виде принятой в Японии "на ура" игры The Legend of Zelda: Majora's Mask, которой мы еще уделим свое и ваше драгоценное внимание в одном из ближайших номеров нашего журнала. Не меньший интерес на стенде Nintendo вызвала у посетителей кульная хулиганская игра от Rare Conkers Bad Fur Day, смотреть которую разрешали только лицам, достигшим совершеннолетия, а также выпущенный недавно в продажу неожиданно яркий и интересный проект Excitebike 64. И, наверное, даже не стоит и говорить про настоящее продолжение GoldenEye, известное под именем Perfect Dark, которое действительно оказалось настолько хорошим, как и должно было быть. Стоит также отметить и довольно интригующий проект от только что приобретенной Nintendo команды Silicon Knights (авторов самой первой части Legacy of Kain), в которой впервые на моей памяти американцы

ГЛАВНЫМ СЮРПРИЗОМ NINTENDO НА E3 СТАЛА ДЕМОНСТРАЦИЯ НОВОГО ПРОЕКТА RARE ПОД НАЗВАНИЕМ DINOSAUR PLANET. НЕ МЕНЬШИЙ ИНТЕРЕС ВЫЗВАЛА ХУЛИГАНСКАЯ ИГРА CONKERS BAD FUR DAY.

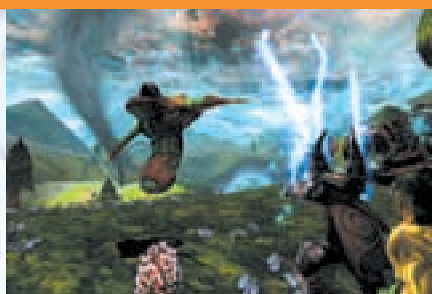


Игровой процесс "сенсации" на самом деле почти полностью повторяет небезызвестную Zelda. Что получится у Rare в итоге, неизвестно.

смогли сделать по-настоящему интересную резидентоподобную игру для приставок, а также долгожданный (по крайней мере для нас) перевод на английской первой коммерчески успешной игры, в которой бы использовалась технология распознавания речи, под названием Hey You Pikachu. Были на стенде Nintendo представлены также и другие игры, такие как прикольный "симулятор" тенниса Mario Tennis, а также увлекательная головоломка Pokemon Puzzle League. Так что владельцам Nintendo 64 на закате жизни своей любимой платформы еще останется во что поиграть. А там уже, глядишь, и Dolphin выйдет. Но это уже будет совсем другая история.

INTERPLAY: ЛЮБОВЬ К ТРЕМ *РОЛЕВУШКАМ*

Компания Interplay предпочла демонстрировать свои игры за закрытыми дверями. В первую очередь это коснулось разрабатываемого Bioware глобального ролевого проекта NeverWinter Nights. Пожалуй, впервые мы получили возможность оценить всю красоту этой игры, нацеленной, в отличие от Microsoft`овского Dungeon Siege, в первую очередь на multiplayer. Многообразие оружия и персонажей, великолепный дизайн уровней, правильные... даже слишком правильные тени - все это оставило самые приятные впечатления. На этом фоне долгожданный Baldur`s Gate 2 смотрелся не слишком оригинально. Да, была немного улучшена игровая графика, добавлены новые герои, монстры и заклинания - но по большому счету игра осталась все той же и не претерпела значительных изменений. Может, оно и к лучшему? Полной неожиданностью стал успех Sacrifice от Shiny Entertainment. Разработчики постарались привнести в столь заурядный по нынешним временам жанр "3D-стратегия с элементами RPG" какие-то новые элементы, и уже сейчас можно с уверенностью говорить о том, что эта попытка оказалась успешной. Примером одного из таких нововведений может служить наличие единого героя, олицетворяющего в мире Sacrifice самого игрока, силой магии создающего различных существ и управляющего ими. Заговорив о героях-одиночках, никак нельзя не упомянуть о Giants от Planet Moon Studios. Проект медленно, но неуклонно близится к своему завершению, и версия, представленная на E3, была вполне интересной и играбельной. Гиганты оказались весьма обаятельными созданиями, под нашим чутким руководством увлеченно поедающими и разрушающими все вокруг. Превосходно оформленная графически, игра до сих пор не избавилась от некоторых проблем с engine - но тут уж придется запастись терпением и дождаться релиза, который - хочется верить - уже не за горами.



На стенде Interplay наибольшей популярностью пользовался Sacrifice от Shiny, которая совсем недавно отметилась выпуском Messiah.

ЗОЛОТОЙ *ДУЭТ* ОТ *BLIZZARD*

Полностью оправдать наши надежды удалось и компании Blizzard, представившей на E3 два своих знаменитых проекта. Diablo 2 оказался как раз таким, каким его ждали - динамичным, красочным, с полным набором новых существ/заклинаний/персонажей... и в то же время бесконечно похожим на своего предшественника. Впрочем, последнее едва ли можно отнести к числу недостатков. Warcraft 3 успел пройти путь от загадочной role playing strategy до обыкновенной RTS - бесконечно красивой и попросту обреченной на повторение успехов своих предшественников... если, конечно, за время, оставшееся до релиза, она опять не поменяет свою "ориентацию".

На этом интригующем моменте нам приходится прервать свой рассказ, который непременно будет продолжен в следующем номере журнала. Всего через две недели вы сможете узнать обо всех самых ярких, интересных и сенсационных проектах, представленных на E3'2000. А команда репортеров отправляется в казино...

Лас-Вегас, 15 мая 2000



КАЗАКИ

Дмитрий Эстрин

Как и было обещано, мы в очередной раз возвращаемся к одному из самых, на наш взгляд, перспективных проектов, который, возможно, совершит настоящую революцию в жанре стратегий в реальном времени. Речь идет, разумеется, о «Казаках», известных на Западе как European Wars: Warlord's Style. Игра от украинской команды GCS Game World уже на данном этапе разработки представляет собой самую совершенную real-time стратегию из всех, что были созданы к настоящему моменту. Это не преувеличение, а ответственное заявление от людей, которые самым тщательным образом изучили бета-версию игры и, надо сказать, получили от этого огромное удовольствие.



На первый взгляд, «Казаки» — это примерно то, на что могла бы быть похожа Age of Empires III. В центре внимания разработчиков оказались XVI-XVIII века, то есть как раз те времена, до которых ребята из Ensemble Studios так и не доползли. В связи с выбранным историческим промежутком стоило бы, пожалуй, сравнить «Казаков» и с Sid Meier's Gettysburg!. Причем именно в плане тактической модели. «Казаки» удивительным образом сочетают в себе общий глобальный замысел авторов (то, что напрочь отсутствовало в Gettysburg) и тщательность проработки самых незначительных деталей (чего все-таки так не хватало в Age of Empires II). При всем при этом игра в конечном итоге получилась динамичная, сбалансированная и... и невероятно огромная.

В общем-то разработчики GCS Game World пошли на то, о чем не мог мечтать ни один трезвомыслящий человек, знакомый в общих чертах с жанром. Как можно создать в одной игре 16 государств (наций, сторон — называйте их как угодно), чтобы они реально отличались друг от друга не только характеристиками отдельных юнитов, но и... самими юнитами, строениями, принципами управления... Да на это не хватит никакого времени и никаких сил! Разработчики не пожалели сил и, на мой взгляд, в достаточно короткий срок доказали, что все это возможно. Поверить, конечно же, в успех попытки GCS Game World сложно. До того момента, как я увидел бета-версию, я был уверен, что что-то все равно окажется не так, что разработчики как-то схитрят, что 16 наций с визуальной точки зрения будут отличаться какими-то второстепенными деталями, что ничего большего просто не может быть... Как выяснилось чуть позже, я ошибался. Действительно, в «Казаках» представлены 16 государств, которые можно отличить друг от друга по самым общим внешним признакам. В это, на самом деле, сложно поверить, но рано или поздно поверить придется даже самым отъявленным скептикам. В первой статье по «Казакам» мы уже перечисляли стороны, за которые можно будет играть, однако, в данном случае небесполезно повториться. Опять-таки в алфавитном порядке, на случай, если кому-то вдруг захочется обидеться: Австрия, Алжир, Англия, Венеция, Испания, Нидерланды, Польша, Португалия, Пруссия, Пьемонт, Россия, Саксония, Турция, Украина, Франция, Швеция. По-моему, разработчики не проигнорировали ни одно государство, принимавшее участие в войнах XVI-XVIII веков. И, соответственно, получили уникальную возможность интерактивно отобразить в одной игре сравнительно небольшой отрывок истории.

И, на самом деле, авторам эту возможность, скорее всего, реализовать удастся. Бета-версия «Казаков» продемонстрировала невероятно тщательный подход разработчиков к отображению в игре даже, на первый взгляд, не самых важных исторических деталей. Непосредственно в качестве результата мы получим сверхпроработанный режим кампаний. Сравнения с тем же Age of Empires II, как минимум, неуместны. Сами разработчики говорят, что в игре будут представлены все самые крупные сражения того времени. Нам предстоит принять участие в Северной войне, Семилетняя Войне, войнах многих европейских государств с Турцией и Алжиром, войне Украины за независимость, войнах, в которых принимали участие Речь Посполитая и Россия, Англия и Голландия, Франция и Испания, Голландия и Португалия... Нам предстоит разобраться в английской и нидерландской революциях, сразиться с морскими пиратами и подавить выступления Фронды... Это далеко не полный перечень всего того, чем мы будем заниматься. Разработчики смоделировали 85(!) войн и крупных сражений, имевших место в XVI-XVIII веках. В финальную версию игры вдобавок ко всему будет включена подробная историческая энциклопедия.

Платформа: PC
Жанр: real-time стратегия
Издатель: Руссобит-М
Разработчик: GCS Game World
Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 MB RAM, Win'95/98
Онлайн: http://www.russobit-m.ru/anons/kazak/index-1.htm
Дата выхода: осень 2000 года

Если судить по бета-версии, то прохождение миссий в «Казаках» будет разнообразено некоторыми весьма оригинальными элементами, присутствующими в игровом процессе. В зависимости от того, какие игрок предпринимает действия, на экране будут появляться окошки с комментариями. Иногда в комментариях может содержаться какая-то конкретная информация относительно вражеских юнитов, иногда вам могут даваться тактические советы, в случаях, предусмотренных сценарием, вам могут предложить свои услуги наемники. Реализовано все это очень живо, ничуть не раздражает и, тем более, не отвлекает от происходящего на экране. Подводишь отряд к позициям противника — офицер тебе сразу сообщает: «На холме пушка... Надо бы ее захватить!». Пытаешься провести своих солдат через город недавнего союзника, а тебе вежливо намекают, что лучше бы обойти этот город стороной... И так далее. «Казаки» от этого становятся похожи на интерактивный роман с игроком в главной роли.

Хозяйственная часть игрового процесса оказывается новаторской практически во всех отношениях. На первый взгляд, все как обычно — есть крестьяне, есть ресурсы, которые крестьяне собирают, и есть здания, которые крестьяне строят. Стоит, правда, отметить то, что в «Казаках» развитие происходит значительно быстрее, чем в том же Age of Empires II. Занудное ожидание и затянувшееся рассматривание окрестностей в процессе постройки какого-нибудь сарая — все это малость напрягало. Разработчики легко решили эту проблему, не акцентируя внимание игрока на каких-то откровенных мелочах. Да и масштабы в «Казаках» немножко другие. Достаточно того, что на самом начальном этапе постройки своего города потребуется никак не меньше нескольких десятков крестьян. С другой стороны, стоит отметить, что с течением времени игроку становятся доступны здания, постройка которых занимает значительно больше времени. Впрочем, на более поздних этапах игры у нас появляются другие занятия кроме быстро надоедающего наблюдения за работой строителей. Таким образом, разработчикам удалось убить сразу двух зайцев. Во-первых, сделать игру динамичной, а, во-вторых, сохранить хрупкий баланс.

Добыча ресурсов также отличается некоторыми вполне оригинальными решениями авторов. Начнем с того, что ресурсов необычно много, хотя это отнюдь не напрягает, но, напротив, значительно разнообразит игровой процесс. Стандартная «еда», такое же стандартное дерево, а также камни, золото, железная руда и уголь. При этом ресурсы не вырабатываются и являются бесконечными за исключением, пожалуй, лишь дерева. Но и его, надо признать, всегда хватает. О возможностях, которые появляются перед игроком благодаря щедрому поступку разработчиков «Казаков», мы поговорим чуть позже. А сейчас обратим внимание на систему добычи ресурсов. Представьте себе, даже она в игре оригинальна. Вот, например, как в «Казаках» налаживается сельское хозяйство. Сначала строится мельница. Потом нажатием всего одной кнопки небольшое пространство, поле вокруг мельницы оказывается засеянным, а вы теряете из своего кошелька некоторое количество золота. Просто и хорошо. Однако начинать сбор урожая на данном этапе рановато. Следует какое-то время подождать, пока подрастет пшеница. При этом чрезвычайно привлекательно с чисто визуальной точки зрения изображен сам процесс «вырастания» злаковых. А через какое-то время вы можете послать в поле хоть пятьдесят крестьян. Тесно им там не будет. Правда, будьте готовы к тому, что потом поле вновь придется засеивать. Можно также на досуге заняться рыболовством. Никаких овец, крокодилов и слонов в игре нет, так что животноводством и охотой в «Казаках», к счастью, заниматься не придется.

О добыче дерева ничего принципиально нового рассказать, к сожалению, невозможно. Его рубят самым что ни на есть банальным способом. То есть, топором. О камне тоже ничего особенного рассказать не удастся. А вот о добыче золота, железной руды и угля нам придется поговорить отдельно. Общеизвестно, что для того, чтобы в промышленных масштабах осуществлять добычу вышеуказанных ресурсов, необходимы шахты. Однако шахты прежде всего требуется построить. Представьте себе, этой простейшей логике «Казаки» следуют. То есть сначала мы обнаруживаем месторождение полезных ископаемых, потом прямо на них строим шахту, а потом загоняем туда ограниченное количество крестьян. Чтобы увеличить добычу золота, железной руды или угля, требуется усовершенствовать саму шахту. После чего в нее можно засунуть еще больше крестьян.

Вообще говоря, всевозможные апгрейды и совершенствования в «Казаках» играют исключительную роль. Так, например, для каждого военного юнита существует два типа апгрейда, улучшающих соответственно атаку и оборону. Со строительством академии у вас появится



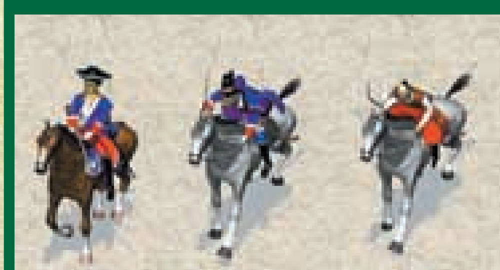




возможность развивать приоритетные направления наук. Причем развитие наук в конечном счете предоставляет игроку невероятные преимущества на поле боя. Это не просто дополнительные бонусы, слегка облегчающие жизнь, как апгрейды в Age of Empires II, а суровая необходимость. Только постоянное развитие позволит вам взять верх над противником. Напоследок отмечу, что в «Казаках» игроку будет доступно более 300 апгрейдов. То есть совершенствоваться можно чрезвычайно долго и во всех возможных направлениях.

Необходимо отметить то, что разработчики совершенно справедливо решили не акцентировать внимание игрока на хозяйственной части игрового процесса. Именно поэтому она реализована сравнительно просто. Ресурсы не заканчиваются, охотиться на кабанов не приходится, добыча золота, железной руды и угля вообще максимально упрощена... «Казаки» оказываются одновременно динамичными и разнообразными. А кроме того, нам дается возможность уделить сражениям значительно больше времени. И это чрезвычайно правильно.

Итак, с первых же мгновений нам приходится заняться формированием боеспособной армии. И для этого потребуется не один десяток солдат, и даже не пять. Сотни-другой на первых порах, в принципе, должно хватить, если вы, конечно, не планируете в ближайшее время осуществить раннюю атаку на позиции противника. Воины, ведущие контактный бой, в «Казаках» отступают на второй план и выполняют больше вспомогательную роль. Всевозможные стрельцы, мушкетеры, гренадеры, драгуны и, наконец, пушки, фрегаты и линейные корабли определяют ситуацию на поле боя. Впрочем, определенное значение имеют также и конные юниты. На ранних этапах игры действует очень простой тактически прием. Небольшой отряд, скажем, украинских казаков совершает набег на город противника и захватывает в плен всех вражеских крестьян. Ну а потом в дело вступают более серьезные юниты, способные разрушать строения. Конечно, серьезной эту операцию назвать невозможно, и рассчитывать тут можно только на устрашение противника неожиданной атакой. На самом деле все происходит очень постепенно и планомерно.



Если в Age of Empires II исход игры на 80 процентов определяло распределение ресурсов между игроками, то в «Казаках» все далеко не так просто. Если правильно вести хозяйствование, то в распространении своих сил по карте в принципе нет никакого смысла. Это даже нежелательно. Для организации и поддержки нормального уровня обороны хватает ресурсов, которые лежат буквально под боком. Зачем вести своих крестьян к дальним месторождениям, которые на самом деле не нужны? Чтобы спровоцировать противника на атаку? На первый взгляд кажется, что в «Казаках» только и нужно, что запереться в обороне и подманить противника к стенам своего города... После первой атаки он, якобы, выдохнется, и тогда его можно будет легко уничтожить. Проблема заключается в том, что противник почему-то не выдыхается, а, наоборот, крепнет. Кроме всего прочего, даже самое правильное расположение оборонительных сооружений не предоставляет стопроцентную защиту от вражеских атак. Противник медленно, но верно все-таки разрушит город, не неся при этом практически никаких потерь. На самом деле оборона в качестве ключа к решению всех проблем — это самая большая ошибка, ко-



торую только можно допустить в игре. Абсолютно все нужно делать по-другому.

Естественно, сначала нужно совершить разведку в стан противника. Потом осторожно определить границы своего государства, которые вы реально сможете контролировать. Речь идет, на самом деле, не о стенах, стены способны задержать лишь наглых конников, которые попытаются пленить крестьян. Речь идет о том, чтобы захватить позиции, с которых в недалеком будущем можно будет совершить наиболее эффективную атаку. На данном этапе не исключены стычки с противником, в результате которых могут запросто погибнуть несколько сотен солдат. Однако эти потери не имеют практически никакого значения для общей стратегической ситуации. В «Казаках» главным оказываются все-таки не размеры армии, а то, насколько правильно ею управляют, насколько быстро она оказывается в необходимом месте на карте.

Огромное, решающее значение имеют топографические особенности территории. Если вам удастся занять холм в непосредственной близости от позиции противника, то... последнему придется немало потрудиться, чтобы избавиться от серьезной угрозы. Возможно даже, ему это не удастся. Интенсивный артиллерийский обстрел даже самого хорошо укрепленного города, как правило, не выдерживает ни один противник. Особенно, если





сухопутные части поддерживаются с моря. Морские сражения в «Казаках» — это вообще отдельный разговор. Когда я впервые увидел их, мне почему-то вспомнились Pirates! от Сида Мейера. По внутренним ощущениям все-таки очень похоже. А по масштабу действия... В общем, если противник не успел укрепить берег, то можете считать, что его дни (дни противника, разумеется) сочтены.

В процессе игры выясняется масса интереснейших деталей. Вот, например, функции офицера армии и барабанщика. Выясняется, что офицер может управлять небольшим отрядом, формируя строй, а барабанщик укрепляет моральный дух солдат. Или, скажем, потом выясняется, что обычные пушки могут стрелять в трех режимах. В процессе артподготовки велика дальность стрельбы и незначительна точность попадания. Но, кстати, именно этот режим оказывает огромное влияние на общий ход боевых действий. В обычном режиме пушка стреляет примерно так же, как в Age of Empires II. И, наконец, на близкие расстояния пушка стреляет картечью, способной уничтожить большой отряд противника. При взрыве пушечного ядра, кстати, разлетаются осколки, одинаково опасные как для юнитов, так и для зданий. Качественная физическая модель для real-time стратегий все еще остается большой редкостью, возможно, положение дел удастся изменить «Казакам».

Движок, изобретенный разработчиками GCS Game World, уникален. Про 8000 юнитов на экране многие уже наверное слышали. Мне бы хотелось особое внимание уделить фантастическим спецэффектам, которые создают совершенно особую игровую атмосферу. Клубы дыма на поле боя — это, знаете ли, необычайно красиво. Порой кажется, что оживают знакомые картины известных художников-баталистов. Строения горят на манер зданий в SimCity 3000. Плохо анимированный язык пламени, торчащий из крыши Town Hall'а в Age of Empires II, надо забыть как страшный сон. В «Казаках», к счастью, все по-другому. Здания загораются постепенно, сначала из окон валит дым, потом из них высовываются языки пламени, а потом уже огнем оказывается объято все здание. Анимированной на этот раз оказалась вода. Мы видим даже волны, набегающие на берег. Внимание к таким деталям удивляет и радует несказанно.

В конце концов, нам следует сказать, что «Казаки» просто обязаны стать хитом как в России, так и на Западе. Это действительно уникальный масштабнейший проект, который разработчикам, судя по всему, удастся довести до конца. При удачном раскладе карт «Казакам» удастся совершить настоящую революцию в жанре. По крайней мере, многие компании должны будут в значительной степени пересмотреть свое отношение к разработке игр. Такие далеко идущие выводы позволяет сделать та самая бета-версия «Казаков», которую мы успели изучить. В остальном... Осталось дождаться выхода игры, который произойдет осенью сего года.

СИ PREVIEW



Age *of* Empires *II* vs. *«Казаки»*?

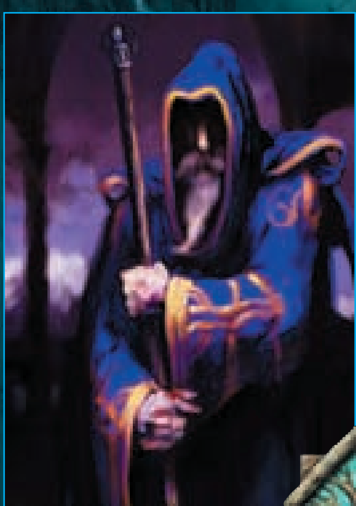
Обратите внимание, мы попытаемся сравнить с «Казаками» именно Age of Empires II, ибо о разработке третьей части известной серии на данный момент неизвестно решительно ничего. Есть высоковероятное предположение, что третьей части вообще не будет. Многое, как ни странно, зависит именно от успеха European Wars на Западе. Начнем мы с того, что «Казаки» абсолютно оригинальны, и не дай вам Бог назвать игру клоном. Что общего с серией Age of Empires? Только концепция исторических сражений прошлого. Все остальное в «Казаках» свое, сугубо индивидуальное. Начнем с того, что в игре все-таки очень большое значение имеет трехмерность территории. Если в Age of Empires II трехмерность была представлена, скорее, в качестве бонуса, то в «Казаках» ей придется уделять значительно больше внимания. Наличие физической модели. Не хочу говорить ничего плохого о Age of Empires II, игра была отличная, но физике разработчики уделили явно не слишком много внимания. «Казаки» в этом отношении игра, как минимум, уникальная. Представьте себе, реалистичная глобальная стратегия в реальном времени... Звучит, черт возьми! Два режима масштабирования — об этом в Age of Empires II приходилось только мечтать. Усовершенствованная модель разрушения игровых объектов: только юниты, вооруженные соответствующим образом, обладают способностью разносить определенные типы зданий. После Age of Empires II, в котором крестьяне кулаками долбили крепости, сие представляется огромным шагом вперед. Некоторые юниты могут быть взяты в плен, а здания захвачены. В Age of Empires II, помнится, такие действия совершали лишь какие-то непонятные священники... Детализированные морские сражения, в которых существует возможность брать вражеские корабли на абордаж... Особые юниты, обладающие способностью командовать войсками... 8000 юнитов на экране... Как ЭТО можно сравнить с Age of Empires II?

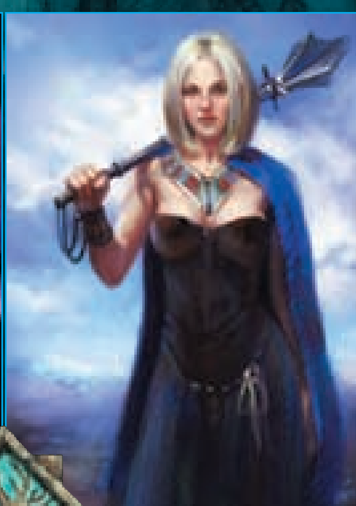
ICEWIND DALE

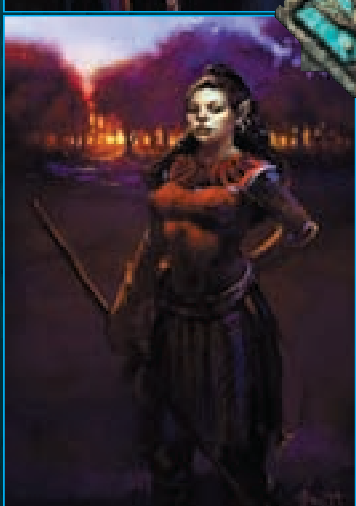
Сергей Дрегалин

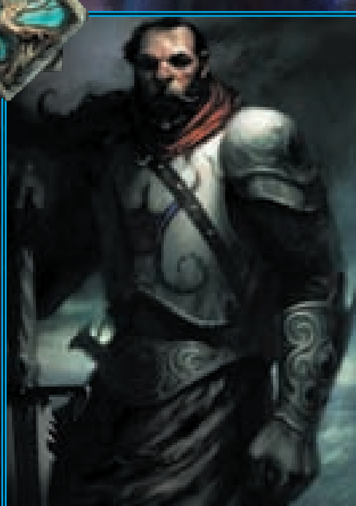


Платформа: PC
Жанр: RPG
Издатель: Interplay
Разработчик: Black Isle Studios
Требование к компьютеру: PII 233, 32Mb, опционально 3D ускоритель
Онлайн: http://www.interplay.com/icewind
Дата выхода: II квартал 2000 года









Они перевернули мир, когда выпустили Fallout. Они повторили успех, выбросив на прилавки Fallout II. Они вновь заставили мир вздрогнуть, когда опубликовали Baldur's Gate. И когда казалось, что кульминация достигнута, они шокировали всех своим бесподобным Planescape: Torment. Таков фирменный стиль неразлучного тандема Black Isle 'n' Interpaly, и с этим, похоже, придется смириться...

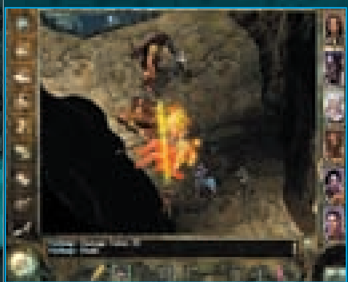
BALDUR'S GATE ИКАЛОСЬ

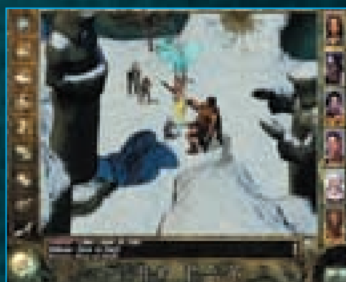
Начнем с самых азов. **Icewind Dale** — это ролевой проект от команды Black Isle Studios, которая уже буквально вся обросла регалиями и получила признание всего RPG-фэндома. Проект, который по большому счету находится на промежуточной стадии между Baldur's Gate и Baldur's Gate II. Другими словами, игра полностью самостоятельна, но все же не обладает достаточным потенциалом для мощного прорыва. Я бы назвал ее Baldur's Gate total conversion — по аналогии с популярными в свое время экспериментами в области экшена.

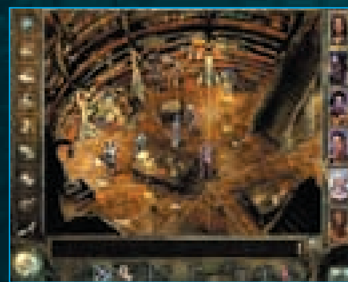
Действия **Icewind Dale** происходят в северо-западной части вселенной Forgotten Realms, которая пока еще не была в полной мере представлена ни в одной CRPG. Icewind Dale в этом смысле первая ласточка. Сюжет... Сюжет пока не раскрывается, правда, создатели игры честно признают, что интрига будет в классическом возвышенном, но совершенно блеклом стиле — «...и орды темных сил, словно исполинские волны, обрушились на стены величественного королевства...». В общем, опять заварушка начинается с происков сил зла, от которых страдает мирное население. Не очень оригинально, но зато без отрыва от канонов.

Игровая механика полностью слизана с Baldur's Gate. Виват, Вторая Редакция AD&D, и плевать, что уже в августе будет выпущена Третья. Впрочем, справедливости ради замечу, что кое-какие усовершенствования ролевой модели все же присутствуют. В частности, на манер Planescape: Torment, упростятся некоторые характеристики и будут убраны излишне мудреные нюансы. «Мы хотим сделать игру такой, чтобы она стала более доступной для среднестатистического геймера, но при этом и чтобы опытный игрок смог в полной мере использовать свой опыт», — так заявляют ребята из Black Isle.









Что еще полезно знать для получения общего представления о проекте? Пожалуй, несколько деталей о технической стороне дела. В **Icewind Dale** используется движок Infinity, который все никак не сломается... Полуофициально движок называют «Infinity 1.5», подчеркивая его прогресс по сравнению с движком Baldur's Gate. Но по большому счету он не изменился — заранее обсчитанные задние фоны, спрайтовые модели персонажей и монстров, сражения в реальном времени с приостановкой на паузу и прочая, прочая, прочая...

Вот, пожалуй, и все общие сведения. Будем считать, что представление о том, что **Icewind Dale** — чистой воды копия старшего брата, вы получили. А теперь попытаюсь это представление опровергнуть. Ну, или хотя бы показать, что у проекта есть свое собственное лицо.

СВОЕ *ЛИЦО*

Пути-дорожки **Icewind Dale** и Baldur's Gate разбегутся практически с самого начала. Помните, как была организована генерация персонажа в оригинальной игре? Путем кропотливого и очень растянутого по времени кубикометания ковался идеальный протеже. Воин ли, маг ли — это уже вопрос вкуса и личных пристрастий. Но главное, что на выходе получался персонаж в количестве одна штука.

Icewind Dale предлагает совершенно иную схему генерации. Вы создаете не одного персонажа, а сразу шестерых, то есть изначально полностью укомплектовываете всю партию в лучших традициях Eye of The Beolder и иже с ним. Ну хорошо, пример с EotB был не слишком удачным — там все же оставались два вакантных места для присоединяемых NPC... Но это частности.

Итак, вся партия создается сразу. Возможно даже (подчеркиваю, возможно!), что вместо муторного перекидывания кубиков каждому персонажу выдадут определенное количество поинтов для распределения между базовыми и дополнительными характеристиками. Но, так или иначе, вы начинаете игру с уже готовой партией. Следовательно, сюжет, квесты и вообще вся игровая вселенная будут наблюдаться шестью парами глаз. Получается эдакий комплексный организм, который лишен возможности испытывать внутренние конфликты, но зато может в полной мере реагировать на внешние раздражители. Проще говоря, трений между участниками группы не будет. Но зато на всех персонажей, события или даже объекты они будут реагировать очень и очень бурно, высказывая свое мнение в соответствии с опытом, интеллектом, мудростью и т.д. Кстати, для большего «очеловечивания» персонажей, для придания им максимальной индивидуальности в Icewind Dale будет включено огромное количество звуковых фалов. Своих ребят нужно знать не только в лицо, но и уметь различать по голосу.

Что же получается? Выходит, брать с собой новых персонажей не удастся — ведь в правой части экрана отведено место аккурат для шести портретов? Однако разработчики утверждают обратное — некоторые NPC будут присоединяться к отряду. Правда, не на долгое время и исключительно ради своих корыстных целей. Эгоисты, одним словом. Насколько я понимаю, полностью брать под контроль присоединившихся персонажей не получится (мест-то на интерфейсной панели не осталось!), а значит, они просто будут слушаться простейших приказов и двигаться вместе с группой. Не более.

Возникает закономерный вопрос — а зачем? Зачем такие сложности, когда и в Planescape: Torment, и в Baldur's Gate все было основано на одном ключевом персонаже, а состав и количество компаньонов могли произвольно варьироваться (ну, почти произвольно)? На это продюсер проекта Крис Паркер (Chris Parker) отвечает просто и без утайки: «Нам кажутся интересными оба подхода. По крайней мере, оба они имеют право на реализацию. Давайте посмотрим на них в действии, сравним их и тогда уже решим, за кем будущее». Что же, корифеям ролевой нивы такие эксперименты позволительны.

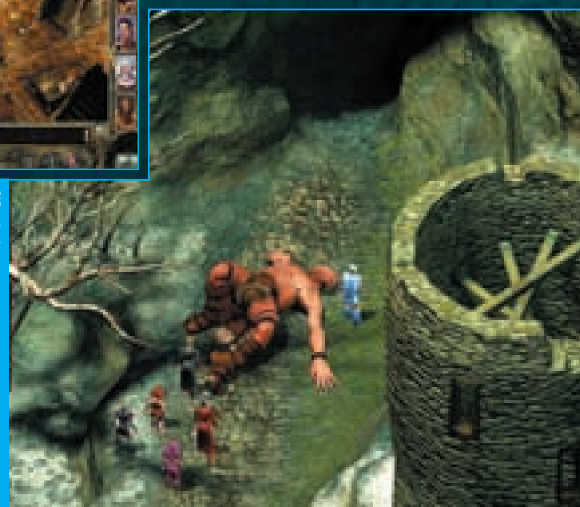
ЧТО ТАКОЕ 1.810.000 ПОИНТОВ ОПЫТА?

Класс	Уровень
Fighter	15
Paladin	14
Ranger	14
Thief	18
Bard	18
Cleric	16
Druid	14
Mage	14

Как я говорил, в **Icewind Dale** будет применяться модернизированная версия хорошо опробованного движка Infinity. Самым существенным достижением нового творения является поддержка огромных спрайтовых персонажей — если раньше максимальный размер ограничивался полем 256x256 пикселей, то теперь он увеличился в четыре раза. Но главное, что это новшество получило очень широкое применение — посмотрите, чуть ли не каждая вторая картинка из игры щеголяет огромным циклопом, гигантским троллем или каким-либо иным исполинским монстром.

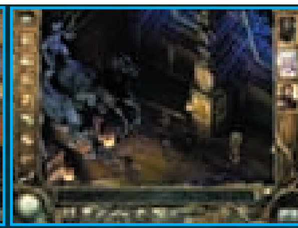
Заявлена поддержка трехмерных акселераторов. Конечно, на сто процентов их возможности использоваться не будут — движок-то все же спрайтовый, — но вот для ускорения вывода полупрозрачных объектов они очень даже пригодятся. Особенно это касается анимации заклинаний, в которой в подавляющем большинстве случаев применяют эффект прозрачности.

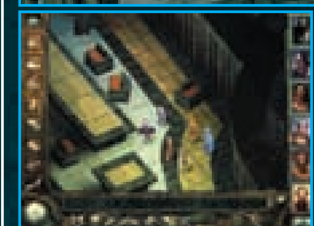
В остальном же принципиальных отличий в движке не будет. Разрешение останется по-прежнему 640x480, применение двуручного оружия не будет отдельно анимировано, ни одного трехмерного объекта в игре не появится... В общем, пока Interplay и Black Isle придерживаются мнения, что кардинально переделывать движок рано. На пару проектов его еще должно хватить.

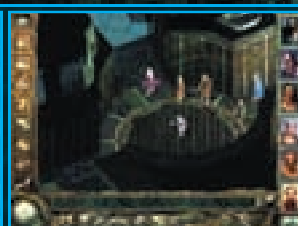
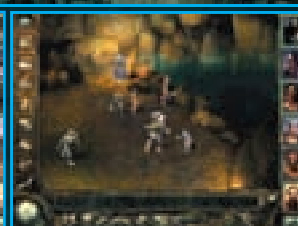
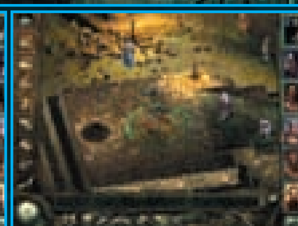






ДРИЗЗТА НЕ БУДЕТ!

Вообще-то, изначально задумывалось сделать **Icewind Dale** эдакой мониторизацией произведений Роберта Сальваторе — достаточно популярного за рубежом писателя. У нас на родине он практически неизвестен, чего не скажешь о его легендарном персонаже — темном эльфе Дриззте. Да-да, это тот самый бедолага, который постоянно страдал из-за своего очень крутого обмундирования. Нет спору, Дриззт был очень силен и сам по себе, но против партии, вооруженной странным заклинанием «save&load», не мог устоять даже он.

Так вот, Дриззта в **Icewind Dale** не будет. Равно как не будет и других культовых персонажей Сальваторе — Вулфгара, Артемира и других. Впрочем, не думаю, что для нас с вами это станет невосполнимой утратой — **Icewind Dale** обладает независимой сюжетной линией и самодостаточен в сценарном плане. Ну а для того, чтобы не искушать игроков народным развлечением «Охота на Дриззта», было решено установить сюжетные часы на полтора десятилетия раньше, чем появились первые упоминания о прославленном темном эльфе.

Итак, будем считать, что со временем и местом мы определились, а значит, можно переходить к действиям. И вот тут нас ждет, пожалуй, главный сюрприз **Icewind Dale**. Оцените смелость шага — большая часть времени наша команда искателей приключений проведет под землей. То бишь в тех самых Dungeons, которые входят в аббревиатуру AD&D.

И опять тут можно натолкнуться на искреннее непонимание. Ведь и Baldur's Gate, и Planescape: Torment все больше грелись под солнышком и редко когда забирались под землю. Зачем вдруг в Icewind Dale понадобилось срочно проверять на себе тяготы клаустрофобии? Крис Паркер так объяснил этот факт: «Во-первых, мы хотим вернуть дух старых ролевых игр, действо которых в основном разворачивалось в подземельях, а во-вторых, наши художники нарисовали настолько разнообразные бэкграунды, что их было бы невозможно объединить в «наземных» локациях»... Вот оно что — именно буйство фантазии дизайнеров и художников стало причиной тотального ухода под землю.

Впрочем, это не означает, что обычных наземных локаций не будет вовсе. Будут, и в немалом количестве, включая населенные пункты разного территориального масштаба и плотности населения. Но, разумеется, ничего сравнимого с Baldur's Gate не ждите — слишком уж громаден этот величественный город. В целом же, на данный момент готово более полусотни подземных локаций, пяток населенных пунктов и несколько связующих территорий (леса, болота и др.), а в итоге должно получиться одиннадцать регионов, каждый их которых разделен в среднем на десять локаций.

По части глобальности сюжетной линии **Icewind Dale** будет проигрывать Baldur's Gate, и проигрывать достаточно прилично. Разработчики называют цифру «около пятидесяти часов рафинированных приключений», что, по крайней мере, вдвое меньше времени, необходимого на «чистое» прохождение старшего брата.

Ну а теперь давайте вновь вернемся к нашим немного забытым персонажам. Когда речь шла о генерации, я ни слова не сказал о доступных классах и профессиях. Знаете почему? Дело в том, что в этом отношении **Icewind Dale** не будет ни на йоту отличаться от Baldur's Gate. Все сделано словно под копирку — по-прежнему нет non-weapons proficiencies, нет возможности одновременно держать оружие в каждой руке, нет три-классов для людей, нет «дикой» магии, не появилось жрецов-специалистов... Я уж не говорю про возможность побегать или покататься на лошадях — на них был



НЕМНОГО ГЕОПОЛИТИКИ

Долина Ледяных Ветров находится немногим чуть западнее горной гряды, известной под названием Гребень Мира, которая омывается Морем Движущегося Льда. С другой стороны гряда ограничена вековым ледником.

Основными двумя достопримечательностями равнины являются, во-первых, плеяда крупных населенных пунктов, получившая название Десять Городов, и, во-вторых, три озера с редким видом форели. Эта форель — основная пища местных жителей.

Вокруг крупнейшего озера Мэйер Дуалдон расположено три города — Бремен, Таргос и Термалаин. В Одинокой Чащобе, разделяющей эти города, обитает множество бандитов и разбойников. Они основали прямо в лесу небольшое поселение, которое с натяжкой можно считать еще одним населенным пунктом.

Второе озеро — Лак Диннешере — собрало вокруг себя три небольших города — Каер-Кониг, Каер-Диневал и Восточный Приют. От последнего города идет Восточный Тракт, по которому можно добраться до центрального города Брин Шандер.

Последнее, самое маленькое озеро называется Красноводы, и рядом с ним были воздвигнуты всего два города — Добрый Луг и Нора Догана. Здесь же, чуть южнее, находится пещера гномов, в которой закончил свое существование легендарный клан Боевого Молота.

Главой этого небольшого государства является Кассиус — оратор центрального города. Он регулярно собирает представителей все девяти населенных пунктов для проведения совместных собраний.

ЭКСПОРТ НЕ ПРОЙДЕТ

Увы, из-за технических сложностей будет невозможно перекинуть своих персонажей из Baldur's Gate в Icewind Dale. Во-первых, из-за принципиальных различий ролевых систем, а во-вторых, из-за риска нарушить игровой баланс. Правда, можно экспортировать портреты персонажей из Baldur's Gate, что, впрочем, является не сильным утешением.

поставлен крест еще в самом начале разработки. А жаль. Кстати, уже если затронута тема чего в игре НЕ будет, то в копилку нереализованных идей можно положить и драконов. Как сказал Паркер, «либо мы делаем драконов круто, либо мы их не делаем вовсе». Так вот, круто они не смогли... Единственное, что немного может подсластить пилюлю — наличие новых скиллов, заклинаний и способностей для персонажей с высоким классом. Увы, это все нововведения в ролевую модель.

Если вы посмотрите на табличку, где указан лимит роста уровня для разных классов, то увидите, что магом не суждено подняться выше четырнадцатого уровня. А это значит, что в их арсенале могут очутиться, в лучшем случае, заклинания восьмого уровня, а заветный плод в виде заклинаний девятого уровня (напомню, в AD&D это максимум) окажется недоступен. Но на самом деле исключения все же существуют — во-первых, часть заклинаний девятого уровня присутствует в виде свитков (которые, как вы знаете, одноразового применения), а во-вторых, эти спеллы могут применять некоторые NPC. Как это можно прокомментировать? Крутые NPC будут, однако! Уж не Элминстер ли собственной персоной нам повстречается?

Завершая разговор о заклинаниях, добавлю, что в **Icewind Dale** немного пересмотрены наносимые повреждения от наиболее ходовых заклинаний. Например, снизился ущерб от столь уважаемых fireball'ов, в то время как мощь icestorm'а немного возросла. Все эти изменения направлены на то, чтобы сделать игру более сбалансированной. Точнее, сделать игру более сбалансированной по мнению студии Black Isle.

Теперь зверушки. Суммарно в игре будет около восьмидесяти разных монстров, более половины из которых перекочует в Baldur's Gate II. Так что постарайтесь познакомиться с ними поближе, прежде чем покромсаете в капусту — опыт знакомства еще, возможно, пригодится. Наиболее интересны монстры-гиганты, о которых я уже говорил выше — к таковым относятся, например, frost giant (ледяной гигант), у которого один только топор по размеру вдвое больше обычного бойца. Солидный противник, ничего не скажешь.

Кстати, универсальный способ спасения бегством на другую локацию теперь потеряет эффективность. Противники, точно так же как и ваши подопечные, будут свободно перемещаться между игровыми зонами. Зато снизится число random encounter'ов, что позволит относительно спокойно отдыхать и предаваться медитации на очищенной от нечисти территории.

Косметическим изменениям подвергнется искусственный интеллект противников, а также будет усовершенствован алгоритм поведения ключевых персонажей. Для **Icewind Dale**, где основное действо развернется в запутанных подземных лабиринтах, грамотный алгоритм нахождения пути становится архиважен. Крис Паркер уверяет, что теперь не возникнет ситуации, когда кто-кто из отряда застрянет в узком месте или отобьется от своих товарищей. Помимо этого, в потенциальный актив игры можно занести обновленные универсальные скрипты, которые позволяют избежать игроку неприятных рутинных действий — клерик не только самостоятельно будет лечить раненых во время сражений, но и автоматически освежать в памяти заклинания на ночлеге или отдыхе.

Ну и заключительные факты. Немного изменится интерфейс игры, например, станет более удобным журнал (опыт Planescape?), а также появятся маркеры с подписями на карте. Возможно, что даже будет опция (из разряда «на свой страх и риск»), которая вообще позволит убрать с экрана интерфейсные панели и перейти на «ручное управление». Многопользовательский режим поддерживается; число дисков, на которых разместится игра, — порядка трех. Все, занавес.

КОГДА ОНО ПРИДЕТ

Давайте подводить итоги. Будем называть вещи своими именами — по большому счету, **Icewind Dale** является копией с Baldur's Gate, если рассматривать его как программное творчество. Да, были подновлены некоторые отдельные элементы интерфейса, да, был немного подтянут до современных требований движок — но в целом-то, в целом все осталось по-прежнему!

Но это не должно пугать. По крайней мере, сейчас еще не сложилась ситуация с перенасыщением или кризисом в ролевом жанре. Да и потом, когда вдруг не пользовалась спросом хорошая игра?

Все дело не в пресловутом движке Infinity, который благополучно засветился уже в нескольких проектах. Все дело в наполнении, в сюжетной основе игры; ведь именно на захватывающих, динамичных и интересных п-р-и-к-л-ю-ч-е-н-и-я-х выстроена любая ролевая игра. Движок — не более чем инструмент, который может быть, в конце концов, заменен обычной бумагой, ручкой и набором кубиков. Сравните Baldur's Gate и Planescape: Torment, которые просто нельзя сравнивать, потому что они разные. Принципиально разные.

В общем, никаких предубеждений относительно **Icewind Dale** быть не должно. Ведь можно верить в тех, кто подарил нам Fallout, Baldur's Gate и Planescape: Torment. В них просто нельзя не верить.

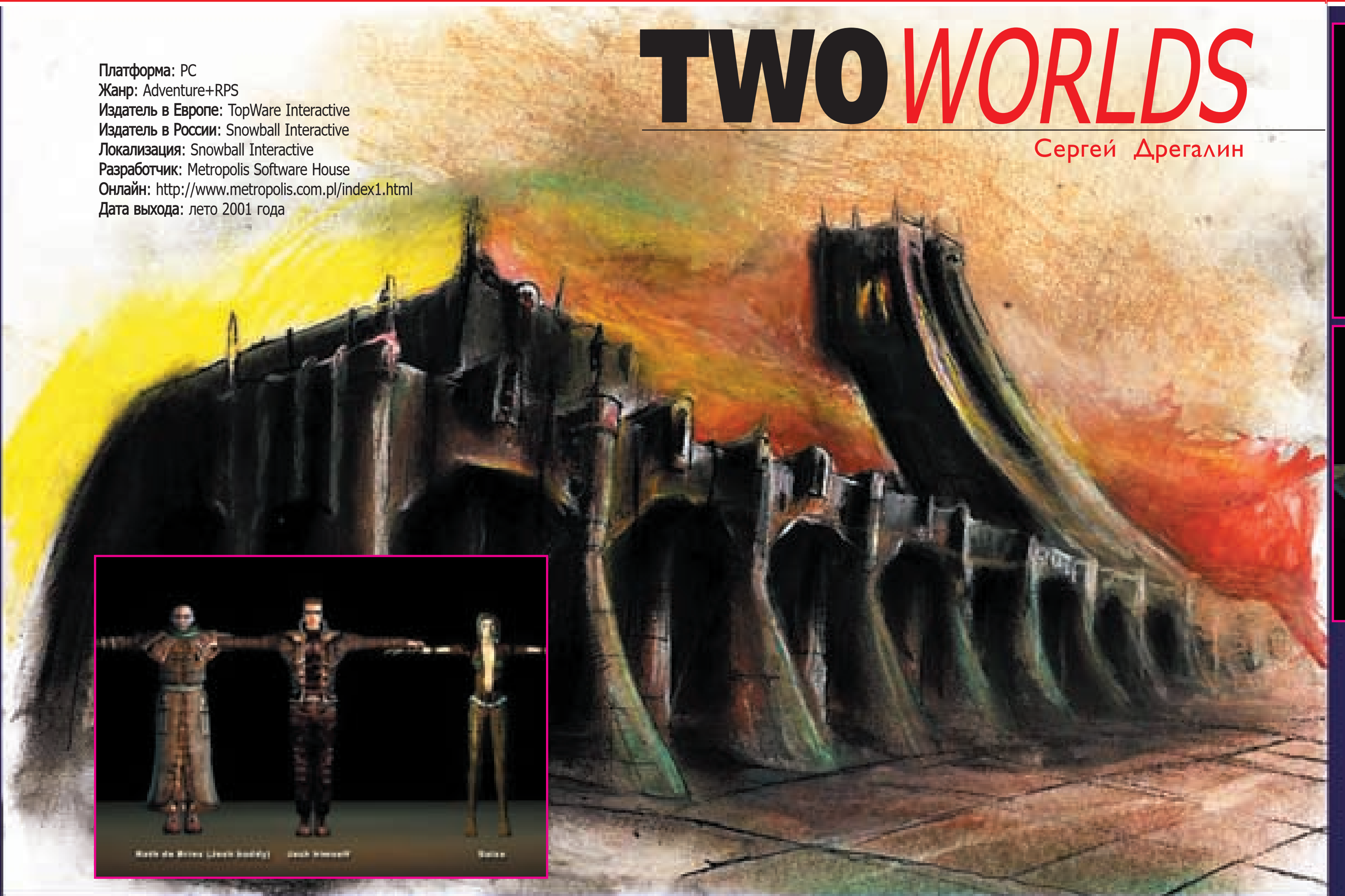
СИ PREVIEW



TWO WORLDS

Сергей Дрегалин

Платформа: PC
Жанр: Adventure+RPS
Издатель в Европе: TopWare Interactive
Издатель в России: Snowball Interactive
Локализация: Snowball Interactive
Разработчик: Metropolis Software House
Онлайн: http://www.metropolis.com.pl/index1.html
Дата выхода: лето 2001 года



Пожалуй, мы еще никогда не рассматривали игру на столь ранней стадии разработки и не публиковали статей, на сленге называющихся «first look». Но для команды, которая вывела в свет Gorky-17, можно сделать исключение. Итак, встречайте — проект от Metropolis Software под названием Two Worlds, стартовавший в феврале этого года.

ДВА *МИРА* В *ТЕМНОМ* ЦАРСТВЕ

События **Two Worlds** разворачиваются во вселенной Kroth, в которой обитают мириады различных разумных рас. Все они находятся на сравнительно небольшом расстоянии друг от друга, но по определенному стечению обстоятельств даже и не подозревают о существовании соседей. Дело в том, что межпланетное пространство пропитано облаком мельчайшей пыли, которая абсолютно непроницаема для света. И в этом облаке величественно дрейфуют планеты, огражденные от космической пыли плотным слоем атмосферы.

Разумеется, такое устройство вселенной наложило определенный отпечаток на развитие цивилизаций. Никто из обитателей Kroth даже и не помышлял о межпланетных полетах или освоении космоса. Зачем? Ведь за спасительным слоем атмосферы находится практически непреодолимый барьер из мельчайших частиц...

И так было с испокон веков. Цивилизации росли, совершенствовались технически, развивались духовно и, возможно, так и продолжали бы находиться в полном неведение относительно существования соседей, если бы не Его Величество Рок. В 3001 году по местному летоисчислению два мира сошлись в единой точке времени и пространства. Планеты, одну из которых населяла раса квидариан (Quidarians), а другую — раса энсир (en'Ceer), столкнулись вместе.

По жестокой иронии Создателя обе расы оказались совершенно различными. Они разнились буквально во всем — начиная от внешнего вида и строения тела, заканчивая культурой и духовными ценностями. Конфликт был неизбежен.

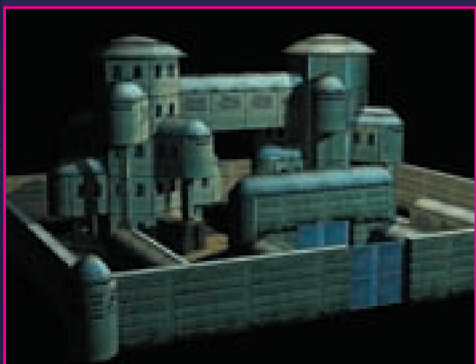
Главный герой **Two Worlds** — Нед Джаш (Ned Jash), секретный агент квидариан, отправленный на задание в глубокий тыл энсир. Трудно сказать, во что трансформируется его первоначальное задание, связанное с простым сбором информации о чужаках. Но одно известно наверняка — Нед сыграет не последнюю роль в конфликте двух рас. Далеко не последнюю...

ПЕРВЫЙ *ВЗГЛЯД*

Итак, едва-едва отправив в печать диски с «Gorky-17», ребята из Metropolis Software House приступили к работе над новым проектом. Для этого они сразу доукомплектовали команду новыми творческими личностями, в числе которых числится и Michal Doniec — нынешний дизайнер **Two Worlds**. В послужном списке этого парня отмечена работа над проектом FireFight, издававшимся Electronic Arts в 1996 году, так что игровой опыт у Doniec есть — это несомненно.











По задумкам **Two Worlds** должен стать масштабной приключенческой игрой с акцентом на ролевую составляющую. «Мы не ограничимся минимальными ролевыми элементами, как это было в Gorky-17», — комментирует данный факт Michal Doniec. — В новом проекте будет полноценная ролевая модель».

Кроме этого, принципиально изменится и система сражений. Точно известно, что все разборки будут происходить в реальном времени с возможностью приостановки игры для анализа ситуации и неспешной отдачи приказов, т.е. будет использоваться фазовая система боя.

Что касается приключенческой части **Two Worlds**, то тут тоже будут перемены по сравнению с «Горьким». Основное и главное — изменение масштабов игры. Помните, сколько нареканий было в адрес оригинального проекта, мол, прошел игру всего за несколько дней, мало, хочу еще... Так вот, вселенная **Two Worlds** будет на порядок больше, а это значит, что увеличится число NPC, диалогов, квестов, вооружения... Десятки часов чистого gameplay — гарантировано.

Игровой движок **Two Worlds** носит название Wireframe engine, и он был специально разработан для ролевых и приключенческих игр. К слову, «Горький» был создан именно на его основе, правда, задействовал лишь часть возможностей движка. Полностью Wireframe engine должен раскрыть себя в новом проекте — это касается в первую очередь более сложных моделей поведения NPC, улучшенной скелетной анимации и качественного нового боевого AI.

И последнее. Уже сейчас ведутся переговоры между Metropolis и российской командой Snowball Interactive об издании **Two Worlds** у нас на родине. Событие это, надо сказать, беспрецедентное — никогда еще локализация проекта не начиналась за ТАКОЙ срок до выхода игры. А это значит, что у наших ребят появится возможность не только полностью отслеживать ход работы, но и вмешиваться в творческий процесс, чтобы создать эксклюзивную российскую версию игры. Без комментариев.

Увы, пока это вся доступная информация. В ближайшее время мы обязательно свяжемся с разработчиками **Two Worlds** и как следует их помучаем на предмет более детальной и полной информации. Обещаем. Так что оставайтесь на связи и не пропустите полный обзор этого в высшей степени перспективного проекта!

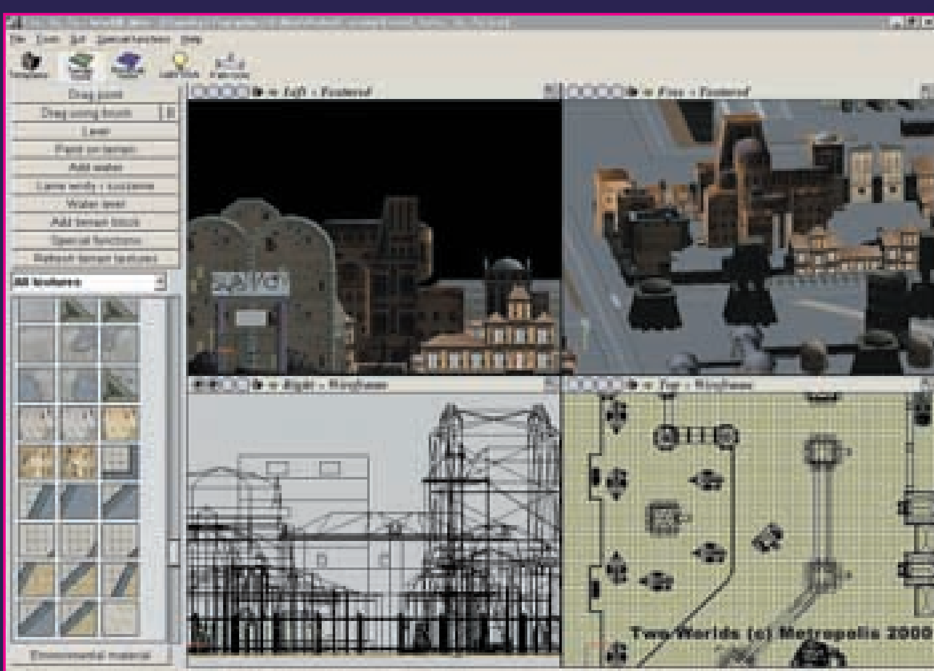
КВИДАРИАНСКИЕ *ХРОНИКИ*,

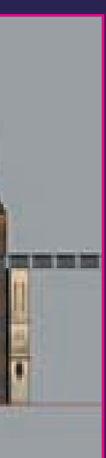
найденные учеными в полузабытой части столичной библиотеки...

Год *2918*

Армия самого большого квидарианский города — Анфеана атаковала город Ра, якобы с целью освобождения его жителей от гнета. Конечно, это была лишь лживая пропаганда.

Под руководством генерала Каерона анфеанские









войска превратили город Ра в руины, убив почти всех его жителей... Бойня продолжалась почти неделю... Нетронутой осталось только промышленная часть города, ради которой и был осуществлен этот поход.

Год 2919

Каерон, благодаря поддержке своих элитных войск, был провозглашен верховным правителем Анфеана.

Год 2920

Большинство квидарианских городов перешли под власть родственников или верных соратников Каерона.



Год 2928

Жители Анфеана подняли восстание против правления Каерона. Лидером бунтарей был человек по имени Вайтклэш — один из немногих, кто чудом уцелел при сражении в городе Ра. Ему удалось привлечь на свою сторону около четверти городского населения и захватить власть в собственные руки. После победы город и его окрестности были провозглашены независимой республикой, а сам Вайтклэш стал правителем.

Год 2929

После года относительного затишья наемный убийца, посланный Каероном, убил Вайтклэша. В течение месяца после этого рокового события молодая республика превратилась из процветающего государства в огромный изолированный лагерь смерти. Среди тех, кому удалось выбраться из заточения, была беременная жена Вайтклэша. Несколько верных солдат помогли ей покинуть город и спрятаться в горном убежище.

Год 2936

Родился первый сын Каерона — Нактариус.

Год 2945

Каерон был убит неизвестным убийцей. Подозрение пало на одного из бывших правителей города Ра, однако доказательства, подтверждающие его вину, так и не были найдены. На престол вступил сын Каерона Нактариус, которому тогда едва исполнилось девять лет. В этом же году родился сын Вайтклэша — Шейд (видимо, вынашивание плода у квидариан происходит несколько дольше, чем у людей).

Год 2946

Несколько личных телохранителей Каерона вместе с группой квидарианских ученых создали тайное общество. Формально его задачей являлась защита молодого правителя, но реально эта шайка преследовала своей целью удерживать в руках бразды власти и безраздельно править Анфеаном. Лидером общества стал Вейрант — один из самых талантливых ученых города.



Год 2949

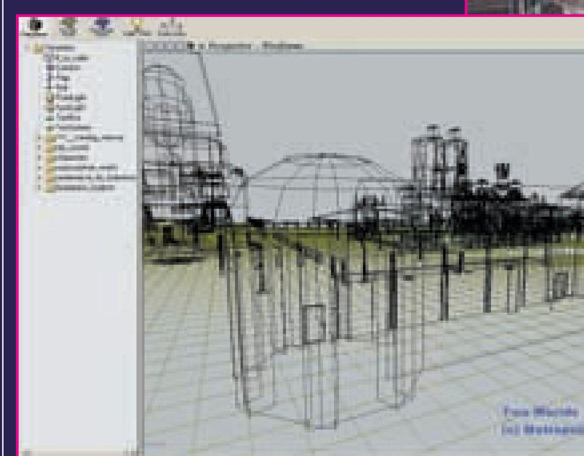
После трех лет негласных операций и скрытных действий тайное общество практически добилось своей цели. Но, несмотря на все усилия, они так и не смогли взять под контроль Нактариуса.



Год 2956

В возрасте 11 лет Шэйд вернулся в Анфеан под вы-





мышленным именем. Его прибытие оказалось незамеченным.

Год *2958*

Тайное общество пришло к выводу, что Нактариус стал серьезным препятствием на пути к их цели. Было принято решение убить молодого правителя. После трех месяцев подготовки один из адептов общества, бывший телохранитель Каерона, попытался заложить бомбу в покои Нактариуса. Но охрана заметила лазутчика и убила его.

дой правитель не только даровал ему жизнь, но и даже сделал своим личным советником.

Год *2959*

С помощью армии и Вейранта Нактариусу удалось подавить основные восстания.

Год *2960*

Вейрант, по заданию правителя, закончил создание специального вещества,







Происшествие получило немедленную огласку и привело к всеобщим волнениям. На улицы с грозными лозунгами вышло все население города, включая детей. Среди последних был и Шэйд, возглавлявший банду обычных уличных сорванцов.

После недели «расследования» почти все приверженцы тайного общества были убиты. Вейрант, чувствуя опасность, предал своих товарищей и присягнул на верность Нактариусу. Моло-

которое могло бы управлять настроениями толпы. Новый препарат был незамедлительно испробован и дал превосходные результаты — через несколько дней народ буквально боготворил Нактариуса. Риск новых восстаний был сведен к минимуму. Правитель и его приближенные праздновали победу...



AMERICAN McGEE'sALICE



«В этой стороне,» — сказал Кот, показывая своей лапкой направо, — живет Шляпник. А в этой стороне,» — промурлыкал он, указав налево, — «живет Мартовский Заяц. Загляни к кому-нибудь из них в гости,они оба сумасшедшие.»
«Но я не хочу находиться среди психов,» — заметила Алиса.
«О, здесь ты не можешь ничего изменить,» — промолвил Кот, — мы здесь все сумасшедшие. Я безумен. Ты безумна.»
«Откуда ты знаешь, что я сумасшедшая?» — спросила Алиса.
«Ты должна быть такой. Иначе бы тебя здесь не было», — ответил Кот.
Л. Кэрролл «Алиса в Стране Чудес»

Вячеслав Назаров

Очередной май, который, несмотря на все происки врагов, наступил сразу после апреля и закончился точно перед июнем, позволил мне окончательно сформировать мнение о том, где мы живем. Нет, конечно, совсем не в том месте, которое можно лицезреть на иллюстрациях человека обыкновенного (вид сзади) в учебниках по биологии или газете «Speed-инфо».

На самом деле мы обитаем не иначе как в Стране Чудес. Для того, чтобы окунуться в мир безумных фантазий и грез, живущим за морями-океанами капиталистам приходится искать дорогу к ближайшей библиотеке, пытаться вспомнить, как выглядят нормальные бумажные книги, а затем мучительно долго стараться прочувствовать всю глубину и величие произведений гениальных авторов. Нам в этом плане гораздо проще. И хотя одной из ярчайших граней бриллианта нашего национального характера является скромность, что не позволяет нам кричать на каждом углу о том, что мы лучше всех, нельзя отрицать, что Россия — уникальная страна. Последний весенний месяц, сменивший на календаре удивительно теплый апрель, с самого начала показался мне довольно подозрительным. Впрочем, после прошлогоднего снега, выпавшего в разгар весеннего безумия, нынешние за- и отморозки не произвели сильного впечатления. Но очевидно, что скоро поговорку: «Чай не май-месяц на дворе!» — придется уже употреблять в несколько других ситуациях. Например, в разгар зимней жары, когда запарившиеся соотечественники, изнывая от безумных температур, станут дружно мечтать о прохладе. В общем, веселье у нас бьет ключом. Для тех же наших сограждан, которым, чтобы почувствовать себя живущим в волшебной стране, чудес родного отечества упорно не хватает, заботливые компьютерные гиганты обещают выпустить игру, способную стать новым домом для всех любителей экстремизма и жесткого 3D-action'а. К тому же **American McGee's Alice**, создающаяся по мотивам шизофренической сказки Льюиса Кэрролла, возможно, окажется славной картинкой нашего не слишком отдаленного будущего.



Гражданин США со странным именем Американец МакГи никогда не учился в Оксфорде и даже не преподавал там же. Однако это ни в коей мере не помешало ему стать одним из лучших шизофреников с дипломом (впрочем, клиника в Орландо до сих пор отказывается выдать диплом, ссылаясь на то, что судмедэкспертиза по делу МакГи еще не завершена). Чтобы доказать свою состоятельность в качестве великого фантазера господин МакГи приступил к работе над игрой по мотивам великого произведения своего духовного Учителя, которым он считает Льюиса Кэрролла. Новый безумный проект получил скромное название: «Алиса Американца МакГи».

ЖИЛА-БЫЛА *ДЕВОЧКА*...САМА *ВИНОВАТА!*

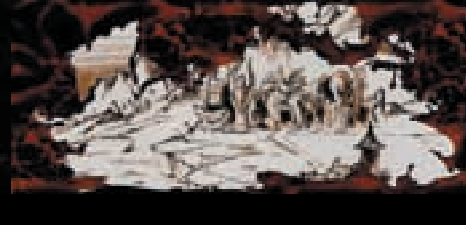
Все-таки, не имея соответствующей подготовки, не следует и пытаться заниматься магией и прочим волшебством. В этом я смог убедиться на собственном опыте. Хотя, конечно, мой вклад в общий котел бардака, творящегося на этой земле, смогут подсчитать лишь черти в Аду. В любом случае предпринятая в четвертом классе попытка вызвать какого-то ужасного монстра привела к небольшому пожару в квартире, большой головомойке от не разбирающихся в колдовстве родителей и осознанию того, что в книгах по оккультизму скрыта великая сила. К сожалению, у девочки Алисы подобного опыта не было. Поэтому не особо переживая по поводу возможных последствий, этот чудный ребенок с помощью нескольких заклинаний, летучей мышки, покрашенной в зеленый цвет, и учебника «Занимательная физика» по быстрому перенесся в Страну Чудес, где уже был в далеком детстве.



Но волшебный мир невероятным образом изменился. В некогда разноцветной и веселой стране, населенной добродушными сумасшедшими, теперь царит атмосфера страха, ненависти и боли. «Ура! Заработало!» — возликовал счастливый ребенок, однако просто бродить по мрачным землям и наслаждаться траурными мелодиями ветра он не стал. Прекрасно зная, что удовольствие, если его сильно растягивать, может лопнуть, Алиса, вооружившись своей нечеловеческой злобой,

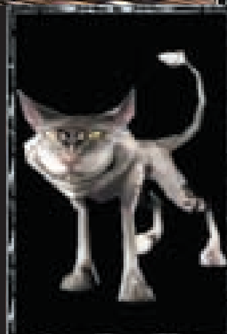
Платформа: PC
Жанр: шизо-параноидальный 3D-action
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Rogue Entertainment
Онлайн: http://www.american.ea.com/
Дата выхода: IV квартал 2000











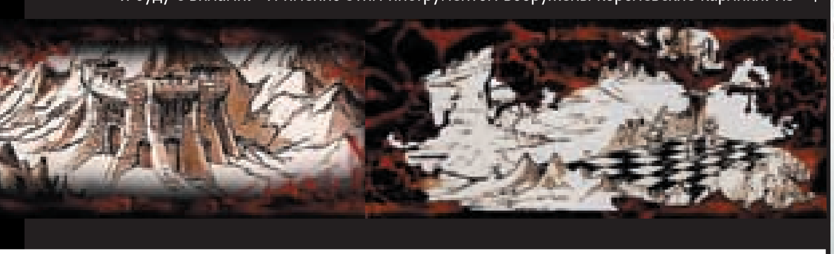
Те, кто знал преподобного Ч. Л. Доджсона в Оксфорде — преподаватели и особенно студенты, — не имели и повода подозревать, что тихий, застенчивый, страдающий от сильного заикания человек, которому едва дается исполнение обязанностей «тьютора» — руководителя семинара, живет причудливым тайным бытием. Иногда, правда, панцирь замкнутости давал трещину, и запредельный мир напоминал о себе эксцентрической загадкой: «Ч-ч-что лу-лучше: часы, которые показывают верное время однажды в год или два ра-раза в сутки?» Чуть позже господин Доджсон оказался Льюисом Кэрроллом — создателем «Алисы в стране Чудес», гениальной оды в честь шизофрении.

жаждой убийств и несколькими предметами для умерщвления жертв, немедленно отправилась наводить в Стране Чудес правильный и простой порядок. К сожалению, а может быть, к счастью, решив как следует повеселиться, маленькая девочка решила не учитывать тот факт, что хорошо смеется тот, кто стреляет первым, в результате чего в ее арсенал вошло лишь холодное оружие. Однако настоящие ценители кровавых боев непременно по достоинству оценят это.

ИНОГДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ...

Разумеется, тяга к кровавым развлечениям довольно распространена во всех Вселенных по эту и по ту строну экрана монитора. Поэтому совсем не удивительно, что Алиса очень быстро подружилась с по уши зататуированным Чеширским Котом, который решил вернуться из небытия, дабы присоединиться к кровавому путешествию маленькой девочки из реального мира. Следует отметить, что в игре Кот, обладая способностью становиться невидимым и трезво мыслить в любом нетрезвом состоянии, окажется очень хорошим помощником юной убийце. Тем более, что жертв, требующих немедленного уничтожения, в **American McGee's Alice** будет много...

Оживают обычно именно мертвые. Живым это сложнее. Наверное, именно для того, чтобы обрести новую жизнь, несчастные Дети, обреченные на вечные страдания злобной Дамой Червей, исторгая стоны и вопли бродят по просторам Страны Чудес. Ведь у кого хватит нервов слушать эти заунывные песнопения? Только не у Алисы. Поэтому эти гадкие существа станут умирать красиво (то есть долго и мучительно) буквально каждую минуту пребывания маленькой девочки в волшебном мире. Впрочем, в **American McGee's Alice** пухнуть и дохнуть будут не только они. Например, печальная судьба уготована верным служителям Дамы — Картежным Стражникам (Card Guards), готовым в любой момент устроить резню, лишь бы это было угодно Ее Величеству. В принципе, они в состоянии совершать и добрые дела. С помощью своих стальных инструментов они могут сделать каждому гражданину Страны Чудес переливание крови. Здоровья это последним не прибавляет, но клопов, как правило, удивляет ужасно. Коллеги Стражников по цеху — Огненные Импы (Fire Imps) — отнюдь не столь добродушны. Как говорил мой товарищ: «Все мы будем в Аду. Только я буду с вилами.» И именно этим инструментом вооружены королевские карлики. Извергающие огонь из своих глаз, с легкостью гуляющие по раскаленной лаве, маленькие монстры в состоянии причинить немало хлопот девочке Алисе. Хотя возможности завалить с помощью любимого холодного оружия несколько десятков, двадцатков горяченьких врагов не порадуется только полный извращенец. Довольно занятной может оказаться и охота за Рыбами-Пехотинцами (Fish Footmen). Нелепые существа, зазывающие всех желающих и не желающих на королевскую игру в крикет, как правило не вызывают ничего, кроме желания что-нибудь с ними сотворить. Например, отрубить голову. Ведь одна голова хорошо, но без нее гораздо смешнее. В роли Алисы любой желающий сможет в этом убедиться. Впрочем, среди обитателей волшебного мира встречаются и довольно опасные персонажи, такие, как Снарки (Snarks). Этим зверюшкам совершенно все равно, кто перед ними: дети-цветы жизни или старики-кактусы смерти, — они сражаются до тех пор, пока не погибнут сами или не скушают свою жертву. Ведь обгладывание мяса с костей врагов, коими являются абсолютно все посетители и постоянные обитатели Страны Чудес, является для них единственной отрадой в жизни. Или смерти.



В ГОСТЯХ ХОРОШО. А ДОМА У МЕНЯ НЕТУ...

Во время кровавого путешествия по волшебному миру Алиса посетит массу сверхлюбопытных мест. Одним из самых живописных среди них вне всякого сом-





нения станут владения сумасшедшего Шляпника. Так, в них входит Шахматная Деревня. Визит в это славное местечко может стать некоторой передышкой в череде ужасных баталий, которые происходили и еще произойдут. Несмотря на то, что Алиса, как и прежде, сможет вынести присутствующим врагам любой смертный приговор, здесь у нее появится шанс добиться аудиенции у самого Короля. Причем совершенно неважно, окажется монарх белого или, соответственно, черно-негритянского цвета, ведь в итоге любой из них станет красным, обагрившись кровью из своего виска или сонной артерии. После этого карнавал безумия продолжится в Психоделическом Веселом Доме. Сумасшедший смех, звучащий в его стенах, то и дело будет плавно переходить в крики ужаса и боли, когда перочинный ножик девочки Алисы станет рассекать на мелкие и крупные кусочки тушки отвратительных монстров. Впрочем, при должном везении игроков они смогут еще насладиться ехидным хихиканьем главной героини, после того как последний гадкий персонаж превратится в безобидные кровавые ошметки. Затем отважным бойцам в обличии славного ребенка предстоит принять участие в чаепитии, которое в соответствии со старой доброй английской традицией всенепременно закончится пьяной дракой и поножовщиной. Но стоит отметить, что отнюдь не все местечки, которые придется посетить Алисе, будут выдержаны в таком же классическом стиле. Например, в Грибном Лесу девочке в светлом платьице придется скакать по огромным кучам удобрений, которые станут напевать свои песенки:

«Мне навозу хорошо, я ни с кем не дружу,
Где положат, там лежу, где положат, там лежу,
Только знаю я не зря, как удобрена земля,
Нами, навозами, жирными, полезными!»

Если чудный ребенок сможет выжить в гниющем саде-огороде, то впереди его ждут мистические загадки Сада Гусеницы. Милое существо, непрерывно пыхтящее кальяном, уже давно превратило свою резиденцию в место, где культурно отдыхает всякий монстрообразный сброд: они убивают, насилуют и вообще ведут себя весьма непринужденно. Очень важно, что у Гусеницы Алиса сможет получить массу интересной и полезной информации. Так, например, она узнает, что конопля — это дерево, просто ей не дают вырасти. Впрочем, очень скоро вопросами роста предстоит озаботиться и самой отважной воительнице. Дело в том, что женщины, как дети, — что в руки ни возьмут, сразу тянут в рот. Вот и Алиса, не выяснив, что к чему, обязательно слопает гриб, надеясь по примеру викингов получить силу огромную, ни с чем не сравнимую. Но вместо этого она лишь уменьшится, превратившись в самую натуральную Дюймовочку. Разумеется, чтобы вернуть свои прежние размеры, юная дама будет готова пойти буквально на все. Даже на дегустацию всех оставшихся в лесу грибов. В любом случае это не самый худший вариант. Ведь в случае, например, арбузов, растущих вместо грибов на каждом углу в Стране Чудес, Алисе наверняка пришлось бы вставать до зари, поскольку злоупотребление огромными ягодами отнюдь не способствует спокойному сну. Так или иначе, но когда героический ребенок восстановит справедливость и свой рост, он должен будет спуститься в подземелья, служащие обителью для отвратительных сороконожек, отличающихся жутким аппетитом и минимальным размером думательного органа. Впрочем, зачем им задумываться о чем-то высоком? Ведь рожденный ползать упасть не может...

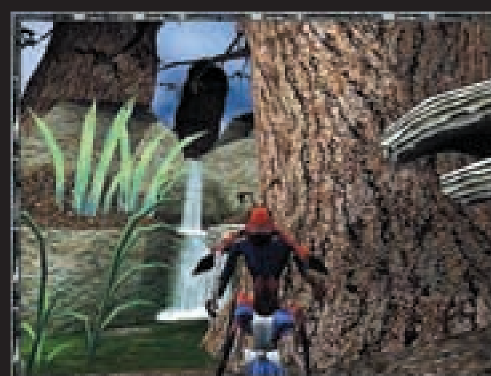
Все приключения в **American McGee's Alice** будут демонстрироваться игрокам от третьего лица. Причем для достойного воплощения шизореальности разработчики используют значительно переработанный движок Quake III. Конечно, нельзя сказать, что он лучше, чем тот, на котором работает наш родной мир. Но для небольших путешествий в Страну Чудес, отличную от России, его мощности должно вполне хватить.

До выхода в свет **American McGee's Alice** остается еще полгода. Что ж, не так уж и много. Тем более, что скучать нам в это время наверняка не придется: чудес хватит и нас самих...

СИ *PREVIEW*

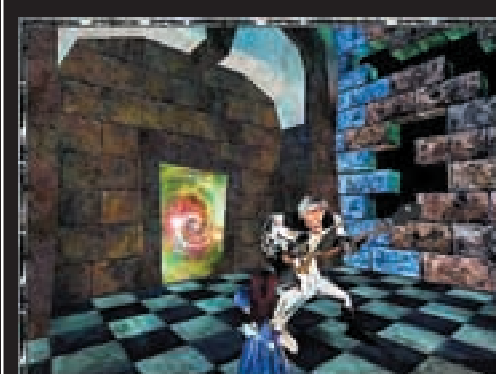














GAMER'S EDITION

VIPER II®



Кто сказал, что играть надо честно?

- Однопроходный движок наложения четырех текстур QuadTextureTM
- Сжатие текстур S3TC - максимальная реалистичность в трехмерных играх
- Беспрецедентная производительность DVD - полноэкранное воспроизведение цифрового видео
- TV-выход превращает ваш компьютер в домашний кинотеатр для игр и фильмов

Пристегните ремни. Взлетаем!

Каждый игрок знает, что с хорошей видеокартой можно получить от игры гораздо больше удовольствия. Поэтому над созданием Viper II работали самые ярые игроманы из числа инженеров S3/Diamond Multimedia. Если вам нужны высокие разрешения и фотореалистичные изображения, потрясающая скорость в играх и визуальные эффекты, то Viper II — ваш лучший выбор.

Конкуренты бледнеют перед мощью новых технологий. Viper II содержит первый в индустрии однопроходный движок наложения четырех текстур QuadTextureTM, который обеспечивает самые реалистичные эффекты в играх. Ну, а про высочайшую производительность на больших разрешениях мы скромно промолчим. Просто прочтите несколько обзоров и поиграйте в Quake III.

Построенный на базе процессора Savage 2000, Viper II обеспечивает вас всеми возможностями 2D и 3D ускорения, поддержкой DVD и TV-вывода.

Unleash the Power Viper II Has Landed

Спрашивайте в ближайших магазинах!
www.diamondmm.ru

S3™

© 2000 S3 Inc. Diamond products are owned by S3 Inc. All rights reserved. S3, Diamond and Viper are registered trademarks of S3 Inc. All other products and services are the trademarks of their respective holders. S3 reserves the right to change specifications without notice.

ЭКСПЕРТ: Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru)

DIABLO+UO=ASCENSION!



Английское слово **Ascension** можно перевести как "Возвышение, Восхождение". ТАКОЕ слово не могло не приглянуться разработчикам хардкорных игр, причем обязательно с крутым сюжетом, нелегким развитием персонажа, оригинальным интерфейсом и запредельными системными требованиями.

Так что если слышите **Ascension**, знайте — это круто!

Не верите? А вот давайте припомним, что там у нас "было, есть и будет" с названием, включающим **Ascension**?"

Так, правильно, "номер раз" из ближайшего прошлого — Ultima IX: Ascension. Финальная часть ролевого эпоса впечатляет геймера глобальностью сюжета, нескончаемыми диалогами с NPC, удивительной проработанностью виртуального мира и требует для нормальной игры аж PII 350 и 128 Мб ОЗУ. Вот уж **Ascension**, так **Ascension** — никаких компромиссов (баги — не в счет)! А чтобы игрок навсегда запомнил это "Возвышение", его активность дополнительно сковывается изобретенной Origin'ом "системой управления" персонажем. К перемещениям посредством перетаскивания курсора предстоит привыкать на протяжении всей игры...

Так, U IX: Ascension у нас в прошлом. А что в будущем? Ну, например, новый проект от Epic Games, он называется... угадаете? Да-да, просто и без затей — **Ascension**. Эта версия "Возвышения" базируется на одноименном движке (**Ascension** engine, звучит, однако...) нового поколения. Среди возможностей "возвышенного двигателя" — разрушаемые поверхности, полная поддержка динамического освещения и обработка теней в реальном времени. А как насчет системных требований? Ну, вы, конечно, догадались — PIII 450, 128 Мб ОЗУ, акселератор не ниже GeForce 32 Мб DDR или Voodoo 4500. Правда, игра выйдет еще через год, и к тому времени требования к железу, возможно, еще немного, совсем чуть-чуть подрастут... А пока с новым проектом можно познакомиться на неработающих сайтах www.ascension.org и www.ascensionengine.com.

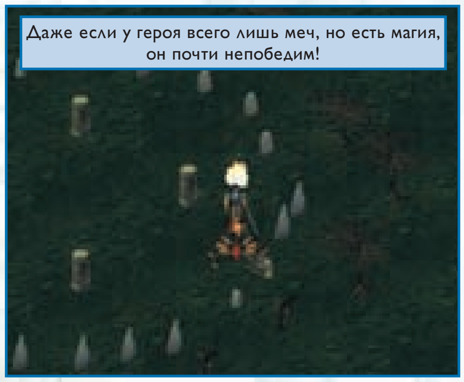
А что же у нас в настоящем?

Естественно, без **Ascension** не обошлось! Актуальное ныне "Возвышение" №3 — это взрывоопасная смесь Diablo с Ultima Online! Звучит круто? То-то же! А вот еще факты — это многопользовательская онлайновая RPG, причем с одиночным режимом, реально существующая (на момент написания текста — в бета-версии), вполне работоспособная, а ее инсталлятор уже лежит в Интернет (http://www.doomsdaysoftware.com/beta/ascension11.exe) и — ура! — на диске журнала. Более того, финальная версия будет снабжена редактором (World Builder), который позволит каждому геймеру выходить в Интернет и создавать там собственную модификацию мира **Ascension**.

При этом все — совершенно бесплатно...

Ага, вижу, уже бросились запускать заветный файл ascension11.exe (4,8 Мб)? Не торопитесь, чтобы избежать неожиданностей и лишних вопросов — почитайте нас еще немного. Ну хотя бы для того, чтобы узнать побольше об игровом мире, монстрах, ловушках и тому подобных важных материях.

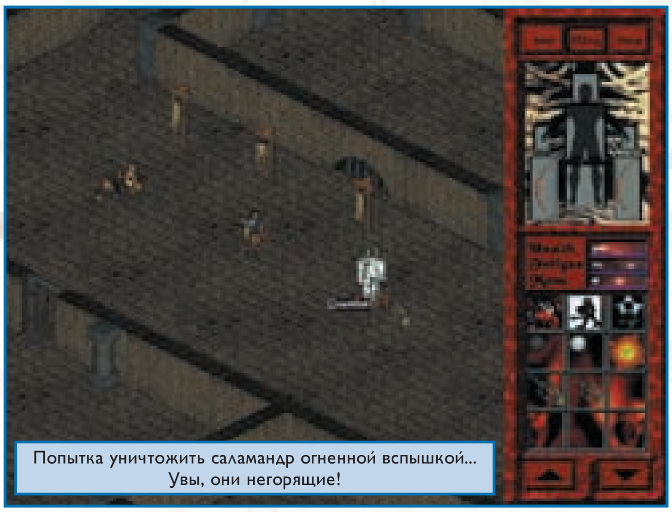
Игровой антураж **Ascension** выдержан в проверенном временем стиле — подземелья и леса, замки и степи. Все это великолепие предстает перед нами в привычной "изометрии с возвышения". Стены не меняют своей прозрачности, но они невысокие, и героя видно всегда. А вот за деревьями можно и потеряться. Особенно если знать, что карта отсутствует (по крайней мере, я ее не нашел). Усугубляется эта проблема еще и тем, что уровни большие, довольно однообразные, так что промежуточный вывод таков — навигация в **Ascension** затруднена.



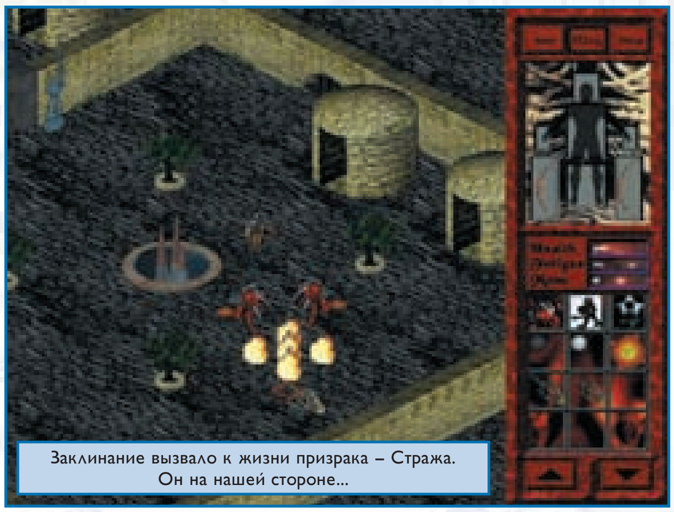
Даже если у героя всего лишь меч, но есть магия, он почти непобедим!

Впрочем к этому кое-как привыкаешь и начинаешь ориентироваться по обстановке комнат, типу растительности или артефактам. Вот с объектами дело обстоит получше — интерактивные предметы прорисованы ярче и этим отличаются от фоновых аналогов. Двери же по большей части незапертые, лишь изредка для некоторых потребуется ключ.

Противники главного героя, странствующего, кстати, в гордом одиночестве — это привычные скелеты и разнообразные саламандры, плюющиеся огнем, ядовитые пауки, зомби, рыцари Зла и так далее и тому подобное. Противостоять всей этой нечисти непросто, тем более что водится она по много экземпляров на локацию. А уж приставучи монстры донельзя, если привяжутся, то



Попытка уничтожить саламандр огненной вспышкой... Увы, они негорящие!



Заклинание вызвало к жизни призрака – Стража. Он на нашей стороне...

КТО ПОСМЕЛ СКРЕСТИТЬ ULTIMA ONLINE С DIABLO И ОБОЗВАЛ ЭТО ASCENSION?

Авторов у проекта трое — Джо, Джоел и Брайан. Первые два, отцы-основатели, по образованию программисты, окончившие годичные курсы или что-то вроде того в Harrisburg'е (США). С самых пеленок они мечтали писАть программы, а в особенности — компьютерные игры, и быстро набили в этом руку. Ascension — это уже третья игра, напИсанная этим коллективом (зовут его Xtreme Games Llc). Остальные две — совершенно секретные, но, по уверениям авторов, все как одна — сетевые, графические и многопользовательские!

Все это прекрасно. А теперь поговорим о грустном — о мытарствах разработчиков-энтузиастов, пробивающих свои проекты без поддержки спонсоров или издателей. Как Джо, Джоел и примкнувший к ним Брайан.

Для того чтобы иметь возможность работать над играми и оплачивать счета (а живут-то ребята в заброшенном гараже...), Джо и Джоел подрабатывают постылым программированием под Windows и надоевшим веб-дизайном. А все вырученные средства уходят на поддержание жизненных сил и работу над последним проектом.

История же присоединения к группе третьего участника, Брайана, довольно типична для такого рода маленьких самиздатовских компаний. Прослышав в Интернет об Ascension и посмотрев пре-бета версию игры (похуже той, что лежит на диске этого номера!..), он настолько увлекся идеей, что предложил разработчикам свою помощь. Те, конечно же, не стали отказываться от услуг выпускника Kutztown University со степенью магистра в Communication Design. А уж когда выяснилось, что гараж, где обитает Xtreme Games, находится в трех километрах от дома Брайана, отпали последние препятствия! Его вклад в Ascension — это музыка и дизайнерские изыски. Можете пойти и посмотреть на все сами.

А в общем и целом Ascension — типичный пример игр категории DIY(do it yourself), что означает — Сделай Сам. Кстати, самодельное — вовсе не синоним плохому. Отнюдь...

Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru) :ЭКСПЕРТ

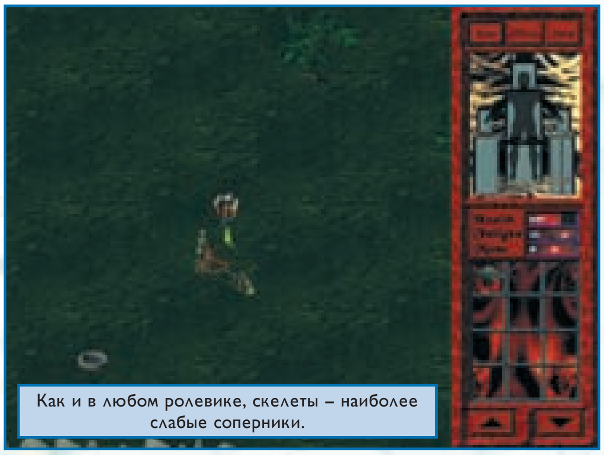
Ascension: Beneath the Howling Stars — это ожидаемая многими гремучая смесь Diablo с Ultima Online! Круто? То-то же! А вот еще факты — это многопользовательская онлайновая RPG, причем с одиночным режимом, реально существующая (на момент написания текста — в бета-версии), вполне работоспособная, а ее инсталлятор уже лежит в Интернет и — ура! — на диске журнала. Более того, финальная версия будет снабжена редактором (World Builder), который позволит каждому геймеру выходить в Интернет и создавать там собственную модификацию мира Ascension типа "Добро пожаловать в Ад!". При этом все — совершенно бесплатно...

запросто проползут за персонажем целый экран. Вдобавок к монстрам попадаются ловушки — например, огонь, неожиданно вспыхивающий под ногами героя и активно сжигающий запас жизненных сил. Тут уж только бежать со всех ног!.. Что же мы можем этому противопоставить?

Главный герой, владеющий магией и боевыми искусствами, посланец короля и призван спасти мир. Это понятно. А вот то, что это виртуальное "Альтер эго" создается ТОЛЬКО ОДИН РАЗ за игру, стало неожиданной новинкой. Игрок выбирает свое воплощение раз и навсегда, а в запасе у него остается только существующий по умолчанию персонаж Sub-Zero — середняк во всех смыслах. Так что своего героя надо холить и лелеять. Покупать ему в магазине (башенка в начальной локации) склянки с живой водой, оружие, броню и магические книги. Увы, но деньги на это можно раздобыть только побивая монстров, из них в этом случае кое-что выпадает... Когда золотых монеток (между прочим, обычных долларов!) наберется достаточно, предстоит нелегкий обратный путь в магазин. Как мы помним, делать это придется по памяти, без карты...

Впрочем, оружие и броня иногда валяются прямо под ногами, так что наготу и безоружность мы кое-как прикроем, даже никого не убив. Также подберем пару-тройку магических книг, после чего герой станет начинающим волшебником. Вот после этого дела у нас пойдут куда веселее!

Управление в **Ascension** совсем простое. Перемещения осуществляются левым кликом мышки, двери открываются пробелом, им же берутся предметы (для чего на них надо еще и встать ногами). Правой клавишей мыши — деремся, Esc вызывает главное меню...



Как и в любом ролевике, скелеты – наиболее слабые соперники.

Среди пунктов Главного Меню гордо присутствует Multiplayer. Пока возможен многопользовательский режим по локальной сети (IPX) или Интернету (TCP/IP), но только на частных пользовательских серверах. Выделенный общедоступный Интернет сервер в планах разработчиков предусмотрен, и, скорее всего, он заработает к моменту окончания бета теста и выхода полной версии **Ascension**. Когда это случится? Сказать трудно, и почему это так, вы легко поймете из врезки к этому материалу.

...Вам не кажется, что, рассказывая об **Ascension**: Beneath the Howling Stars, мы кое о чем умолчали? Ах, заметили. Ну как же, а системные требования-то! А вот тут нас и ждет главный сюрприз — описываемое "Возвышение" пойдет без проблем на любом, подчеркну — на любом! — современном компьютере. И разработчики нам это гарантируют...

СИ-ONLINE

Дмитрий ПЛАТОНОВ :ЭКСПЕРТ

INFANTRY

Жанр: action с элементами RPG
Разработчик: Harmless Games
Сайт: www.infantryzone.com

Весенняя капель и злобный редактор пробудили от долгого сна тестовый отдел Он-лайна (то бишь меня). Окинув мутным взором окружающую действительность и навестив пару новостных сайтов, решил я, что пришло время поведать читателям о чем-нибудь эдаком — масштабном, эпическом, массивно-многопользовательском. Да чтобы еще action, кооперативный режим и элементы RPG. Благо игр сейчас таких — как грязи. Поскольку они модны и, как следствие, высокодоходны.

Игра, которая будет описана ниже, находится на стадии "вот-вот". То есть можно свободно скачать бета версию и помочь разработчикам выловить последние баги и отточить баланс. Каких-либо глобальных изменений уже не произойдет, все возможное развитие теперь будет происходить только в количественном плане. Новые арены, персонажи, оружие. Может быть, немного более сложная сюжетная линия (что очень сомнительно). Чуть подшлифуют графику. Хорошо, если сделают что-то с интерфейсом. Но какова будет **Infantry** и интересна ли она будет для широких масс играющих, понятно уже сейчас.

Для начала чуть-чуть об игровой вселенной. В относительно недалеком будущем на земле образовалась единая держава под названием Collective. Затем началась колонизация Солнечной системы. После того, как количество колоний перевалило через десяток, стали проявляться центробежные тенденции — выступления против метрополии, конфликты между колониями, вылазки "незаконных вооруженных формирований". Попытки центрального правительства справиться со всеми проблемами как по мере их возникновения, так и разом в ходе операции Рагнарек, привели к прямо противоположному результату: массовый вывод войск с Земли вызвал беспорядки на ней самой. В результате во всей Системе воцарились хаос и анархия. Небольшие хорошо вооруженные отряды постоянно устраивают локальные войны в борьбе за контроль над территориями. И вот они-то, эти отряды, и состоят из игроков.

К сожалению, сейчас не очень корректно говорить об истинной масштабности проекта. Теоретически устройство игрового мира и жанр позволяют создать НЕЧТО: размеры владений кланов, рельеф местности и наличные ресурсы могут влиять на степень защищенности базы и экипировку бойцов. Боевые действия представляют собой не только скоротечные стычки, но и долговременные, многодневные операции с захватом плацдармов и возведением на них укрепленных позиций.

На деле же на теперешнем этапе существует три варианта игры. Первый называется GravBall. Чистый спорт. Некие вариации на тему мотобола с оружием. Игроки на мотоциклах снуют по разбитой заборами на части квадратной арене, гоняясь за владельцем желтого в крапинку мяча. Цель — куда-то его закинуть. Чтобы мячик отобрать, владельца надо пристрелить. Соот-





ЭКСПЕРТ: Дмитрий ПЛАТОНОВ







ветственно, одни палят по мотоциклу с желтым наростом на носу, другие пытаются их отогнать. Было бы довольно банально, если бы не полная психоделика со способом передвижения тех самых мотоциклов. Мотоколяска, по всей видимости, снабжена антигравитатором в паре с ракетным двигателем. В результате передвижение выглядит так. Вдавив газ, постепенно разгоняешься и бодренько движешься в ту сторону, где, если верить радару, находится мяч. На пути встает забор, в котором несколько в стороне от линии движения есть проход. В чем проблема, сейчас повернем — и тут обнаруживаешь, что трения-то нет! От забора отскакиваешь как тот самый резиновый мячик. Минут десять на освоение управления — и чудные свалки с заносами и отскоками как от стенок, так и от других участников потасовки вам обеспечены. Мне понравилось!

Вторая игровая арена так и называется — The Arena. Банальный дефматч, который предназначается разработчиками для тренировки и подготовки к самому интересному. Игровое поле — все те же квадратные комнаты с заборчиками и какими-то непонятными механизмами. Скучно, но необходимо.

Последний вариант называется **Infantry**: CTF и, похоже, является основополагающим. Собственно, войны между Колониями именно так и будут выглядеть: карты в виде безжизненных пустынь, трещины, заполненные зеленым туманом, футуристические постройки. От Арены чисто внешне отличий не так много, но именно в этой части **Infantry** происходят стычки между кланами с применением стационарных укреплений и тяжелой техники.

Вообще игра очень объемная, если не сказать эпическая. Начинается все как в самых заправских RPG с генерации персонажа. Можно выбрать специализацию из шести возможных. Для начала два боевика, один из которых — типичное "мясо", составляющее основу любой армии, другой — оператор тяжелых систем вооружений. Затем идет пара разведчиков. Первый является летающим скаутом, предназначенным для рекогносцировки поля боя и нанесения стремительных ударов, второй — представитель секретных служб. Его оружие — генератор невидимости и рюкзак с взрывчаткой. А также отмычки. И напоследок пара не боевых персонажей. Один медик, по совместительству ответственный за применение биологического оружия, второй — инженер, строящий автоматические турели и минирующий подходы к ним.

После выбора специализации можно потратить немного стартовой экспы на изменение базовых характеристик. По мере накопления фрагов возможны дальнейшие продвижения.

После создания виртуального воплощения добро пожаловать в магазин. Это вам не жалкий Q3 с его десятком стволов и пятком апгрейдов. Число предметов на виртуальных прилавках достигает сотни. Это и оружие разной мощности, дальности и скорострельности (от пистолетов до противотанковых ракет). Броня как обычная, так и энергетическая. Полезные устройства: от следящих камер и приборов ночного видения до генераторов маскирующего поля. Разные подсобные материалы типа аптечек и взрывчатки. Плюс устройства для псиоников. Да-да. В будущем часть населения обладает специфическими способностями, которые несколько расширяют возможную тактику ведения боя. Например, примененный на окопавшегося тяжелого пехотинца телекинез позволит вытянуть его из уютной норки под огонь дружественных псионику сил.

Ну а венцом выставленных на продажу сокровищ является боевая техника. Вот это по-настоящему круто. Где еще наравне с обычной пехотой на поле боя можно повстречать танк, управляемый сразу пятью игроками и несущий на себе десант из еще четырех человек? Кроме танков, кстати сказать, есть и кое-какая мелочевка — летающие доски, реактивные ранцы, скутеры и бронетранспортеры. Ну а денег, как всегда, до обидного мало.

Хватит об устройстве внутреннем, перейдем к наружной стороне продукта. Скажу откровенно, выглядит это все так себе. Этой бы игре да достойный движок... И вообще — все неправильно. Пулемет, стреляющий на пару десятков метров! И ничего не поделаешь. Поскольку вид top-down. Все 2D, спецэффекты симпатичные, но их — небогато. Палитра серенькая, невзрачная. Озвучено опять же минималистски. Нежизнерадостно это все как-то. Зато игра целиком занимает 48 Mb. Что вполне доступно для скачивания, благо происходит оно по частям. Конечно, когда дело дойдет до релиза, все может несколько разрастись и стать более привлекательным.

Кстати. Что-то эта игрушка уж очень требовательна к качеству связи. Вроде пинг всего 300-400 мс, а утрата связи с сервером частенько происходит чуть ли не каждые пять минут.

Ну и что же можно сказать об этом **Infantry**?

Несомненно, если обещанное будет реализовано, то для любителей массированных корпоративных разборок настанут золотые денечки. Одиночке в ней делать практически нечего. Слишком завидно наблюдать за слаженными действиями сыгранной команды. Да и заточено все явно не под одинокого волка. Игра потенциально очень масштабна и может в силу своего разнообразия обладать высокой replayability. Все зависит от умения разработчиков найти правильный баланс. И придумать интересные сценарии для конфликтов.

СИ-*ONLINE*

ЭКСПЕРТ: Наталья ДАВЫДОВА *(nata@gameland.ru)*

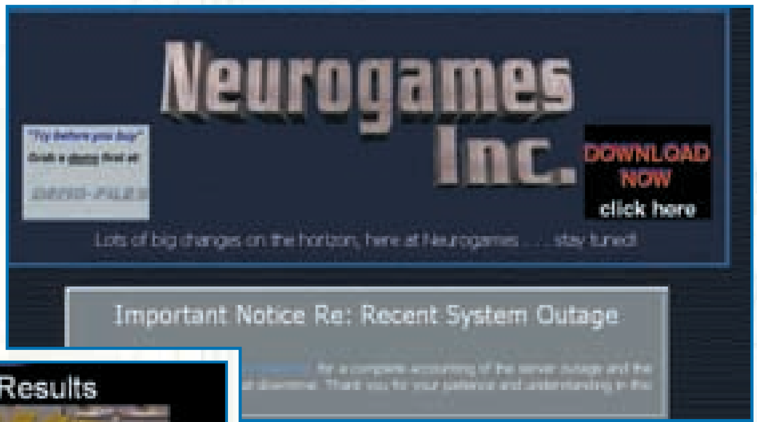
NEUROGAMES: *ЦЕЛЬ* — ПОБЕДА!

Какую роль играет в вашей жизни спорт, дорогие читатели? Я не имею в виду созерцание футбольного матча по ТВ "из положения лежа на диване с бутылкой колы или пива". Речь о непосредственном занятии спортом или хотя бы физкультурой. А как насчет стадионов, участия в соревнованиях или хотя бы в спортивных секциях, например, по боксу, или особо модные нынче восточные единоборства?

Сдается мне, что все же немногие из нас большие любители тренажеров или беговых дорожек. И совершенно напрасно. Разумеется, существуют тому множество оправданий: и дел невпроворот, и времени не хватает, да и чего скрывать, лень-матушка — она-то бдительности не теряет. А у нас, сетевых жителей, как правило, все свободное время занимает "железный друг". Так почему бы не воспользоваться on-line'овыми возможностями, дабы приобщиться к прекрасному и полезному занятию, хотя бы и виртуально...

Тем более что в Сети существует огромная масса спортивных ресурсов и игр. Все их не охватить, да и необходимости такой нет.







Нас интересует конкретный вопрос: какие спортивные или околоспортивные игры предлагает игровой ресурс Neurogames — http://www.neurogames/com. Сам по себе сайт небольшой и оформлен мрачновато: в темных тонах и никаких, мягко говоря, графических излишеств. Хорошо это или плохо, пусть каждый решает сам — эстетического удовольствия не получишь, но зато все функционально и от главной цели не отвлекает (а цель-то — игра, и не просто игра, а победа!).

На Neurogames используют самые последние новинки в интерактивном программировании, а все игры написаны на Java и Perl. Что касается ассортимента, то наблюдается уклон в интересующую нас сегодня спортивную тематику. В настоящее время имеется четыре вида "спорта": боевые искусства, борьба, бокс, а также аркады. Регулярно добавляются новые игры — различные симуляторы, стратегии. В ближайших планах сайта значатся online'овые автомобильные и мотогонки, футбол, бейсбол и даже борьба сумо. Обещают и мультиплейерные action'ы.

Но прежде чем перед нами раскроются все обещанные прелести, геймер должен зарегистрироваться на сайте, но прежде чем регистрироваться, прочитайте в разделе Neurogames "Terms and Condition" условия, согласно которым геймер может чувствовать себя здесь спокойно. Они (т.е. условия) включают много пунктов, которые в основном сводятся к соблюдению законов, касающихся Interneta, а также хорошему и правильному поведению во время состязаний (и не только), а в противном случае вас просто "выставят за дверь". Также здесь дается подробное разъяснение по поводу членства на сайте, которое может быть свободным, т.е. бесплатным — когда вы создаете и используете в игре одного борца, и расширенное членство — когда возможно использование нескольких борцов за ежегодную плату. К примеру, за трех борцов необходимо уплатить 20$ в год, за пятерых — 30$ и т.д.

Итак, мы ознакомились с правилами и условиями, зарегистрировались, что дальше?

Теперь определим свои игровые интересы. Возьмем, к примеру, одно из популярных здесь развлечений — бокс. Своего бойца геймер создает сам, и происходит это в разделе Traning Camp, там же даются и советы по этому поводу. После создания персонажа его автоматически включают в график состязаний, назначая соперника, исходя из физических данных и способностей (оцениваются в баллах).

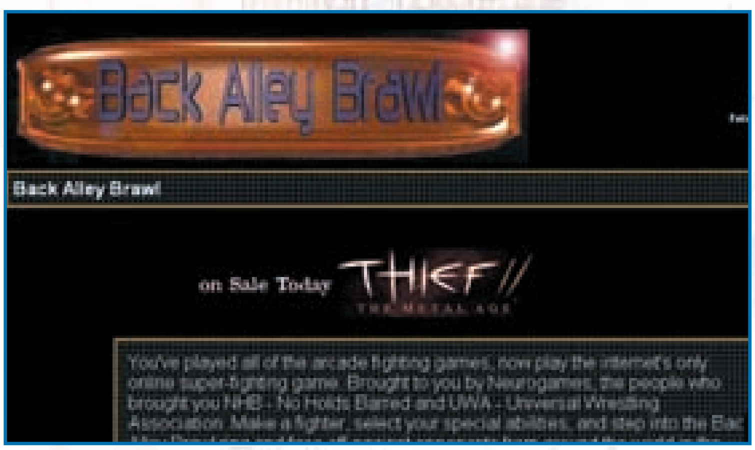
Сами соревнования обычно проводятся по вторникам и четвергам (вечером), иногда, в особых случаях, задействуют и выходные. Народу здесь играет много, и география завсегдатаев обширна, "задействованы" геймеры более чем из тридцати стран мира, начиная от Туманного Альбиона, Америки (Северной и Южной) и кончая жаркой Индией, Филиппинами и т.д. Представителей России не замечено (надеюсь — пока). На сервере можно посмотреть результаты сражений как общие, так и более подробные — личные. Здесь же можно прочесть полный отчет о проведенном матче, а также узнать все подробности об участниках: вес борца, его физическая форма и моральный настрой, предыдущие победы или поражения, сведения о рефери, а также непосредственно весь ход сражения и т.п.

У Neurogames неплохо обстоит дело с поддержкой геймеров: имеется обширный раздел Rules and FAQ, построенный традиционно на вопросах-ответах, где есть советы по созданию бойцов, ведению игры и т.д. Если этой информации недостаточно, можно послать свой вопрос на Message Board или же непосредственно персоналу сайта в раздел Technical Support.

Среди прочих достопримечательностей имеется Event Calendar, который дает представление обо всех событиях, происходящих на сайте.

В заключение хочу сказать об одной особенности: в разделе Privacy Statement геймеров уверяют, что применяемая здесь особая технология cookies совершенно безопасна для всех посетителей, и ее используют только в маркетинговых целях. Верим. Но геймеры, особенно тщательно относящиеся к собственной безопасности и знающие, что cookies — потенциальная лазейка для проникновения на компьютер, могут отключить соответствующую опцию в браузере. А в остальном — добро пожаловать в мир интерактивного спорта — приобщайтесь...

СИ-ONLINE





Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.

Полномочия включают:
-право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
-право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
-полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ

АБКП

www.elspa.ru

ЭКСПЕРТ: Борис ВОЛКОВ a.k.a. Bob (bobk@gameland.ru)

Продолжение. Начало — СИ 17(50)

HTML НАЧИНАЮЩЕГО ИНТЕРНЕТЧИКА

HTML — ТАБЛИЦЫ В INTERNET

В прошлом выпуске “HTML начинающего интернетчика” в самом конце разговора о картинках и картах мы вкратце затронули технологию Slices. Для дальнейшего ее изучения и применения необходимо познакомиться с ее основой — таблицами в HTML, ведь Slices использует таблицы для расположения элементов изображения.

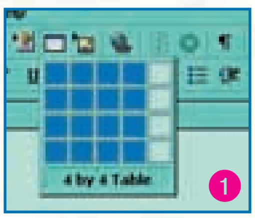
HTML-Таблицы получили в Internet широчайшее распространение. Задуманные и реализованные вначале как средство представления каких-либо данных в табличной форме (привычная функция таблиц), они очень скоро начали выполнять совсем иную функцию. Таблицы стали применять для оформления страниц, т.е. для управления расположением текстовых и графических элементов. И хотя с тех пор были разработаны мощнейшие средства для позиционирования графических элементов типа CSS2, таблицы по-прежнему очень популярны среди разработчиков. Сайт компании Hewlett Packard (www.hp.com) полностью состоит из таблиц. Да и сайт нашего журнала (www.gameland.ru) также интенсивно использует таблицы для оформления...

Теперь, когда важность таблиц ясна всем, приступим к изучению процесса их создания.

ТАБЛИЦЫ ДАННЫХ

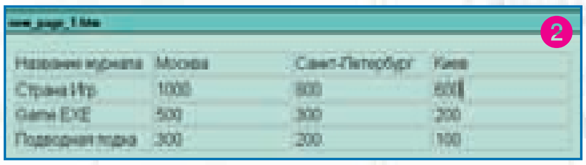
Вначале поговорим о традиционном использовании таблиц для представления данных, например, прайс-листов, результатов многопользовательских боев или деловых отчетов. Нашу таблицу мы, разумеется, будем создавать с помощью Microsoft FrontPage.

Для работы с таблицами нам предоставлены пункт главного меню Table и кнопка на панели инструментов Insert Table. Все это очевидным образом напоминает Microsoft Word, да и работает совершенно так же (что и неудивительно). Для примера создадим таблицу с данными по объемам продаж некоторых компьютерных журналов в разных городах. Предупреждение: все данные вымышленные и не связаны с реальным положением вещей! Воспользуемся кнопкой на панели инструментов FrontPage: нажав ее, создадим таблицу из 4 колонок и 4 строк (1).



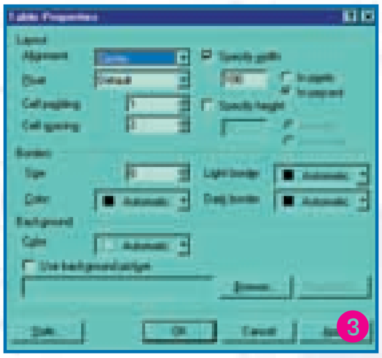
1

Получаем на экране пустую таблицу с заданными параметрами: все колонки имеют одинаковую ширину, а все строки — одинаковую высоту. Заполним таблицу нашими вымышленными данными (2).

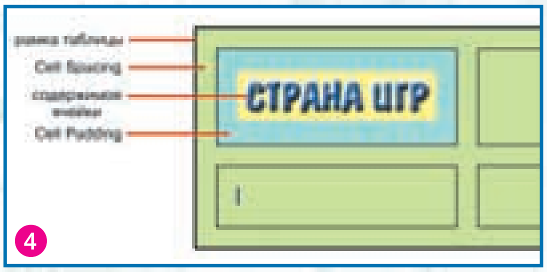


2

Таблица содержит нужную информацию, но выглядит весьма непрезентабельно. К счастью, в наших руках вся мощь HTML, да к тому же доступная при помощи визуального средства разработки FrontPage. Сначала изменим вид таблицы в целом, а затем отрегулируем представление отдельных ячеек. Выбираем пункт меню Table > Properties > Table (Таблица > Свойства > Таблица) и получаем окно диалога, на котором остановимся подробнее, поскольку свойства таблицы исключительно важны не только при использовании таблицы как таковой, но особенно при расположении элементов оформления с помощью таблицы (см. 3).



3



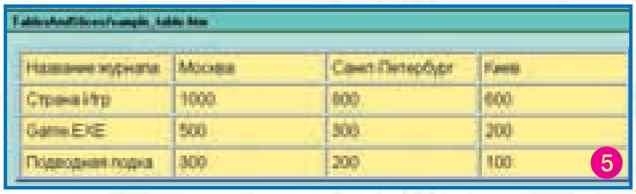
4

Первый раздел Layout описывает размещение таблицы на странице. Пункт Alignment позволяет задать режим выравнивания для всей таблицы. Использование значения Default (по умолчанию) приводит к тому, что браузер клиента должен решать сам, как выравнивать вашу таблицу, соответственно, результат непредсказуем, что не всегда хорошо. Пункт Float управляет режимом обтекания текста вокруг таблицы. Как правило, таблицы не обтекаются текстом, а занимают весь экран по горизонтали, но свобода творчества есть свобода творчества. Пункт Cell Padding задает размер пустого места между внутренней рамкой ячейки и ее содержимым. Пункт Cell Spacing задает размер пустого места между ячейками таблицы. Соотношение этих параметров показано для ясности на рисунке (4).

Далее, выключатель Specify Width (Указывать Ширину) дает возможность указать или не указывать ширину таблицы. Если ширина таблицы не указана, то, как и во всех спорных случаях, решение принимает браузер клиента. Разумеется, разные браузеры разных клиентов принимают разные решения. Поэтому, если автор хочет добиться хотя бы похожего представления своего творчества разными браузерами, он обязательно укажет ширину таблицы. Ширина таблицы может выражаться в пикселах или в процентах от ширины окна браузера (подумайте, что лучше, с учетом разных разрешений разных мониторов). Высота таблицы может быть задана подобным образом при помощи выключателя Specify Height (Указать Высоту). Обычно этот параметр не указывается — при этом браузер показывает таблицу, в которой как раз помещаются (по высоте) находящиеся в ней данные. Второй раздел Borders (Рамки) задает толщину и цвета рамок таблицы. По умолчанию ширина рамки равна нулю, т.е. рамки просто нет. Чтобы разобраться с толщиной цветовым оформлением рамки, установим толщину рамки 5 и нажмем кнопку Apply (Применить). Видно, что изменение толщины рамки влияет лишь на внешнюю рамку вокруг таблицы. Толщина внутренних линий между ячейками задается параметром Cell Spacing. По умолчанию цветовое оформление рамки создает эффект выпуклости таблицы. Это достигается с использованием двух цветов — светлого (слева и вверху) и темного (справа и внизу). Вы можете закрасить рамку одним цветом, изменив значение Color (Цвет) или же переопределить цвета светлого и темного участков рамки (Light Border, Dark Border). Третий раздел Background (фон) управляет фоновым изображением для всей таблицы, которое может отличаться от фонового изображения, используемого для страницы. Пункт Color позволяет определить цвет заливки, а выключатель Use Background Picture (использовать картинку для фона) дает возможность выбрать файл с фоновым изображением. После задания необходимых параметров в

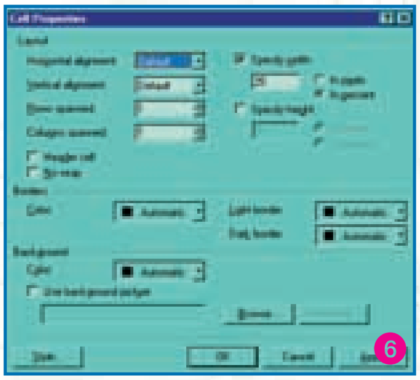


#11(68), ИЮНЬ 2000



Название журнала	Москва	Санкт-Петербург	Киев
Страна Игр	1000	800	600
Game.EXE	500	300	200
Подводная лодка	300	200	100

5



6

окне диалога наша таблица приобретает существенно более пристойный вид (5).
Большего разнообразия в оформлении можно добиться, изменяя внешний вид отдельных ячеек таблицы. Для этого используем пункт меню Table > Properties > Cell (Таблица > Свойства > Ячейка). Это же окно диалога может быть вызвано из всплывающего меню, появляющегося при нажатии правой кнопки мыши на конкретной ячейке (6).

Раздел Layout описывает размещение содержимого внутри ячейки, а также размещение самой ячейки в таблице. Пункты Horizontal alignment и Vertical alignment позволяют задать выравнивание содержимого соответственно по горизонтали и по вертикали. Пункты Rows spanned и Columns spanned аналогичны функции Merge Cells редактора Microsoft Word и дают возможность объединить соседние ячейки по вертикали и по горизонтали. Пункт Header cell (ячейка заголовка) применяет специальное форматирование, отличающее ячейку заголовка от всех остальных ячеек таблицы (как правило, это ячейки в первом ряду и/или в левом столбце). Пункт No wrap запрещает перенос в ячейке, что также характерно для ячеек заголовка. Пункты Specify width и Specify Height служат для задания ширины и высоты ячейки. Использовать их следует крайне аккуратно, так как при обнаружении несовпадений в параметрах различных ячеек браузер пользователя предпринимает непредсказуемые действия по выходу из сложившейся ситуации. Высота и ширина ячейки может быть задана как в пикселах, так и в процентах от высоты и ширины всей таблицы. Цвета для рамки и фона (или фоновое изображение) указываются точно так же, как и для всей таблицы. Применив минимум фантазии, несколько разнообразим нашу таблицу с вымышленными данными (7).

Поясним наши действия.

Ячейкам верхнего ряда и левого столбца было указано стать Header cell, в результате чего они автоматически приобрели жирный шрифт и центральное выравнивание. Цифры в таблице, как это принято, были выровнены по правому краю при помощи пункта Horizontal alignment. Для придания большей наглядности ряды с цифрами были раскрашены в разные цвета. Для иллюстрации слияния ячеек был добавлен нижний ряд с ячейкой, распространенной на три столбца, причем в этой ячейке в качестве фона использован рисунок bubbles.bmp из стандартной поставки Microsoft Windows. Суммируя изложенное, следует сказать, что в распоряжении авторов имеются средства для создания таблиц практически неограниченной сложности. Возможно даже создание "таблицы в таблице" — прием, широко применяемый для оформления страниц.

Однако, чем сложнее таблица, тем более внимателен должен быть автор. Ошибки в мелочах могут исказить результат до неузнаваемости, а грамотное исполнение позволяет достичь весьма впечатляющих результатов. Среди прочих инструментов FrontPage для работы с таблицами следует отметить средство рисования таблиц Table > Draw Table. Автор может рисовать таблицу непосредственно на экране при помощи мыши. Этим средством следует пользоваться в исключительных случаях и очень аккуратно, так как оно позволяет "легко создать" очень сложные таблицы, в которых можно запутаться, несмотря на то, что разработчики Microsoft приложили максимум усилий для устранения возникающих неоднозначностей. Рядом на панели инструментов Table имеется ластик (Eraser) для стирания нарисованного.

ТАБЛИЦЫ *КАК* ИНСТРУМЕНТ *ДИЗАЙНЕРА*

Таблицы могут быть использованы, и широко используются, для размещения графической и текстовой информации на странице. Таблицы поддерживаются практически всеми браузерами и относительно просты в использовании. При этом пользователь не ощущает наличия таблицы, он лишь видит хорошо размещенные материалы. Разумеется, при таком использовании таблиц следует установить нулевое значение ширины рамки, чтобы сделать ее невидимой. Так же обычно устанавливаются нулевые значения параметров CellSpacing и CellPadding (см. выше). Задание ширины таблицы чуть меньше 800 пикселов позволяет однозначно ограничить ширину страницы, так что пользователю с разрешением монитора 800x600 пикселов не придется прокручивать изображение по горизонтали. Для примера рассмотрим применение таблицы для размещения изображений и поясняющего текста. Картинки и текст размещены в "невидимой" таблице. При этом гарантируется сохранность взаимного расположения изображений и соответствующего текста в любом браузере (8).

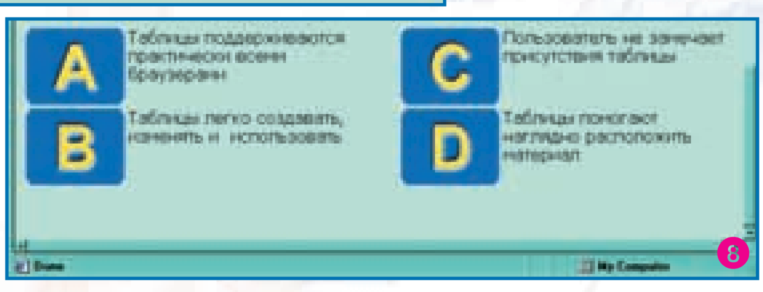
Это — простейший пример оформительской таблицы. В ней всего лишь пять столбцов — картинка, текст, пустое место, картинка, текст. Сложные страницы, оформленные при помощи таблиц, используют более структурированные таблицы. Но сущность метода та же самая. Более того, как мы уже говорили, тот же принцип лежит в основе технологии Slices — таблица с рамкой нулевой ширины обеспечивает слияние кусков изображения в единое целое, одновременно позволяя работать с этими кусками как с отдельными элементами. Подробнее об этом — в следующий раз.

СИ-*ONLINE*



Название журнала	Москва	Санкт-Петербург	Киев
Страна Игр	1000	800	600
Game.EXE	500	300	200
Подводная лодка	300	200	100
ИТОГО	4000		

7



8



Читайте в пятом

НОМЕРЕ

Official PlayStation

COVER STORY
Syphon Filter 2

НОВОСТИ PS И PS2

RULEZ
TGS
Namco
TTT
RR5
Ghoul Panic
Time Crisis Project Titan
500 GP
Rescue Shot
Mr. Driller

ХИТ
Final Fantasy 9

В РАЗРАБОТКЕ
Gekido
Star Ocean 2
Muppet Race Mania

ОБЗОР
F1 2000
Road Rash Jailbreak
Rollcage Stage 2
Shadow Madness
Theme Park World
Rally Championship
Urban Chaos

ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА
Fear Effect
Tomorrow never dies

КОДЫ

ПИСЬМА, ГАЛЕРЕЯ





Платформа: PC
Жанр: 3D Adventure
Разработчик: Octagon Entertainment
Издатель: Piranha Bytes
Онлайн: http://www.piranha-bytes.com
Дата выхода: четвертый квартал 2000 года

GOTHIC

Начало просто замечательное — более жизнеутверждающий старт, пожалуй, выдумать сложно... Пинок кованого ботинка в область седалищно-ягодичной мышцы, удар плеткой по спине — добро пожаловать на рудники, приятель!

Сергей Дрегалин

ТЮРЕМНАЯ СФЕРА

Готическое королевство, война, нехватка ресурсов, смертельно опасные рудники и наш главный герой в первых рядах доблестных тружеников кирки. Именно так начинается **Gothic**, приключенческий проект от молодой немецкой команды Piranha Bytes.

Рудники — не совсем обычная тюрьма. У нее нет величественных каменных стен, нет сложной системы запоров на решетках. Вместо этого вся территория накрыта огромным сияющим магическим куполом, сквозь который можно пройти только в одном направлении — внутрь. Идеальная сфера диаметром в несколько десятков километров, охватывающая и подземную, и надземную часть этой необычной тюрьмы...

Сфера обладает одним интересным свойством — являясь непреодолимым препятствием для живых существ, она совершенно свободно пропускает через себя в любом направлении неодушевленные объекты. Это позволяет каторжникам время от времени выменивать руду на предметы извне. Причем, если повезет, то можно осуществить обмен не только на еду и воду, но и на дурман, медикаменты и даже на драгоценности.

Среди каторжников существует собственная иерархия. Она достаточно запутана, но в целом всех заключенных можно поделить на две группы — трудяг, денно и нощно добывающих руду, и "высшую касту", паразитирующую на этих рабочих... Более точные эпитеты для обеих групп вы легко подберете сами — я умышленно их избегал, чтобы не выбиваться из стилистики игры.

Итак, такова начальная диспозиция. Главный герой только что попал на рудники и пока еще не примкнул ни к одному из враждующих лагерей. Собственно, он еще и не знает о социальном устройстве этого мирка. Исследовать его мы будем вместе.

ГОТИК-СОЦИУМ

Вся "генерация" главного героя сведется к заданию его имени. Никаких больше проблем выбора перед нами поставлено не будет. По замыслу создателей **Gothic** игрок должен сначала немного изучить окружающий мир, определиться в приоритетах, взвесить свои решения и только после этого экспериментировать со своим протеже. Скажем, если вам пришлась по душе магия, которую с апломбом применял какой-то волшебник, то скорее к нему — дескать, милейший, учи секретам. А он вам на это — нет проблем, сынок, но сначала докажи, что ты готов к обучению. И отдаст небольшое послание, которое необходимо будет отнести некромансеру и вернуться с ответом. Понеслась...



Миру **Gothic** свойственны стройность и целостность. Это достигается в первую очередь тем, что он живет строго по своим законам, а не подстраивается под каждый жест нашего героя. Например, каждый житель готической тюрьмы ночью предпочитает отправиться на боковую, а днем работать. Также он будет время от времени сплетничать с друзьями и приятелями, регулярно почивать в таверне, а в случае опасности защищать себя или своих близких. В общем, мир **Gothic** живет и будет жить независимо от того, присутствует ли в нем наш герой или нет.

Однако связь между героем и вселенной не только существует, но и постоянно будет напоминать о себе. Если герой попробует пустить кровь какому-нибудь добропорядочному мирному жителю, то на защиту последнего немедленно стеной встанут его товарищи. А супротив оравы из нескольких десятков человек будет невозможно выстоять даже самому крепкому герою! Так что проблема добра и зла автоматически решается законами, заложенными в игровую вселенную: хотите быть мясником? — нет проблем, только действуйте на свой страх и риск.

Хотя и тут есть свои исключения. Предположим, что вы убили старосту деревеньки (случайно, разумеется, случайно) и убежали от взбешенных преследователей. Далее, побродив немного по окрестностям, вы выбрались к новому поселению, где вас уже встречают с распростертыми объятиями. В чем дело? Оказывается — как шепнет вам местный предводитель — местные жители находились во вражде с обитателями деревеньки, в которой вы проверяли острие меча на туземной знати. А как известно, враг врага — это друг...

Все игровые загадки и квесты будут обуславливаться игровой вселенной, а не искусственно наводняться. Другими словами, всевозможных надуманных головоломок или высосанных их пальца логических задач в игре вы не найдете. Их попросту нет. Если, например, герою потре-










буется открыть запертую дверь, то нужно отыскать NPC или монстра, который тем или иным способом подсобит в этом деле. А если, скажем, вход в заветную пещеру надежно охраняется, то герою придется поломать голову над тем, как отвлечь ораву стражников.

НЕ *МЕЧОМ,* ТАК *ОРАЛОМ*

Разработчики не скрывают, что движок **Gothic** не является откровением и не несет в себе ничего революционного. "Мы прекрасно понимаем, что до высокотехнологичных трудов Id Software или Epic нам далеко. Но все дело в том, что мы работаем не над шутером...". Вот то-то и оно, что не над шутером. **Gothic** — это в первую очередь приключенческая игра. Конечно, доля действа в нем изрядна, но она не превалирует над сюжетной линией, общением с NPC, выполнением заданий и прочей неизменной атрибутики любой приключенческого блокбастера. Впрочем, обойдется и без крайностей a la Might and Magic, где применялся настолько передовой и мощный движок, что просто хотелось его обнять и плакать... Графическое ядро **Gothic** вполне соответствует современным требованием, а по отдельным возможностям очень даже впечатляет.

Вот такой интересный пример. В начале игры главный герой завладеет мечом в качестве трофея. Он посмотрит на это оружие, повертит его в руках, сделает пару малоискусных ударов и выпадов, больше напоминающих движения лесоруба, и несмело уберет меч в ножны. Оно и понятно — обращаться с клинками наш протеже не умеет, его никто специально не обучал, а жизнь пока не заставляла. Но зато потом, по мере совершенствования боевого мастерства, движения героя станут все более умелыми и ловкими, а в какой-то момент его пассы с оружием станут достойными лучших документальных кадров из боевых будней ниндзя. По такой же схеме будут совершенствоваться и другие скиллы/умения, а всю эту технологию разработчики называют "visual feedback", то бишь "визуальная обратная связь". Именно данная технология и подтолкнула разработчиков использовать вид "со спины", который оказался наиболее зрелищен.

Хорошо сбалансированный меч — страшное оружие в руках мастера. Но иногда даже самого лучшего клинка будет недостаточно, чтобы расправиться с супостатами. В этом случае на помощь придут специальные умения, магия и псионика. Последняя, например, позволят персонажу вселяться в тело противника и полностью контролировать его (на манер соответствующей способности в Messiah). Правда, для этого необходимо обладать достаточной крепостью духа, так как если супостат окажется сильнее в моральном плане, то... Цитирую разработчиков — "it's BIG mistake!".



Магия, равно как и боевые скиллы, требует кропотливых тренировок. Например, fireball изначально может применяться только для произведения эффекта на прекрасный пол и прикуривания сигарет от пальца. Я немного утрирую, но в целом это так — для того чтобы заклинание стало действительно мощным и эффективным, придется долго и тщательно его прокачивать.

Из интервью с разработчиками: "Две вещи, которыми славятся многие игры, нас буквально бесят. Первое — это монстры, стоящие изваяниями и ожидающие своего часа. Это нереально! Это ужасно! В **Gothic** все зверье будет жить собственной жизнью — играть с детенышами, питаться, общаться и так далее. Если вы вторгнетесь в жилище, скажем, орка, то он, заметив вас, бросит миску с похлебкой, схватит с пола топор и с ревом побежит на незваного гостя... Второе — спрятанные ключи. О боже... Нет, в **Gothic** достаточно просто постучаться — и тот, кто будет находиться за дверью, откроет ее. Другой вопрос, кто это будет — враг или друг...".

БОЛОТНЫЕ *СТРАСТИ*

Дружелюбные зверюшки будут докучать главному герою на протяжении всей игры. Оно и понятно — без регулярных стычек игра растеряет чуть ли не половину своего очарования. Но для нас интересен не столько сам факт кровопускания, сколько процесс — благо в последнем припасены определенные сюрпризы.

Представьте ситуацию. Главному герою нужно пробраться через опасные топи, в которых водится очаровательная тварь — болотная акула. Большая любительница потрохов отважных искателей приключений, между прочим. Справиться с акулой на ее собственной территории будет очень непросто, а, следовательно, придется искать способ отвлечь агрессивную рыбину. Для этой цели отлично подойдет мясо других обитателей болот — гоббосов. Данные существа, очень сильно смахивающие на гоблинов, на редкость слабы и трусливы, поэтому главному герою не составит труда в считанные минуты подготовить смачный бифштекс. Вуаля, очень скоро акула будет поглощена пожиранием свежего мяса гоббосов где-то в удаленной части топей, а главный герой спокойно прошествует через болота к месту своего назначения.

Впрочем, все может оказаться и не столь гладко. Хорошо, если герой повстречает на пути одинокого гоббоса или пускай даже трех-четырех. В таких количествах они совершенно не опасны. Ну а если на клич умирающей твари сбежится десятка полтора разъяренных соплеменников? Тогда исход сражения будет совершенно непредсказуем — вполне возможно, что болотная акула в этот раз таки отведает человеченки, а не опостылевшего мяса гоббосов. Больше того, некоторые твари-провокаторы могут заманить героя в логово более сильного монстра, например, четырехметрового исполина-тролля... В общем, не все так просто. Жители мира **Gothic** совершенно не желают погибать почем зря и будут противиться нежным объятьям смерти изо всех сил.





СТО *СТРАНИЦ* ИДЕЙ

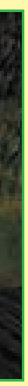
Есть в **Gothic** неприятная слабинка. А именно — отсутствие многопользовательского режима. Разработчики отмахиваются, мол, мы все знаем, но наша задача сделать великолепную single-игру, в которую можно будет играть снова и снова... Тем не менее по самым последним данным поддержка multiplayer все же будет реализована. Четких заявлений по этому поводу еще сделано не было, но на официальном сайте разработчиков красуется объявление: "требуется сильный сетевой программист для проекта **Gothic**". Выводы очевидны.

Кстати, если уж решите прогуляться по сетевым ресурсам **Gothic**, то не обращайте, пожалуйста, внимания на слово RPG, которое проскальзывает то здесь, то там при определении жанра игры. Ошибочка вышла. Никаких намеков на ролевые атрибуты в **Gothic** нет и не предвидится, а трехбуквенная аббревиатура — не более чем попытка сыграть на популярности жанра. Но это так, просто к сведению.

Быть может об этом рано говорить, но если **Gothic** окажется успешным проектом, то разработчики практически безотлагательно приступят к работе над продолжением. Как они сами говорят: "...у нас есть более ста страниц с идеями для сиквела, так что проблем не будет". Да уж, с таким багажом проблем с будущим проектом действительно быть не должно.

Главное, чтобы первый блин не вышел комом.

СИ *PREVIEW*













Платформа: PC,
Жанр: Turn-Based Strategy
Разработчик: Strategic Studies Group
Издатель: SSI/Mattel Interactive
Онлайн: www.ssg.com.au
Дата выхода: лето 2000

REACH FOR THE STARS

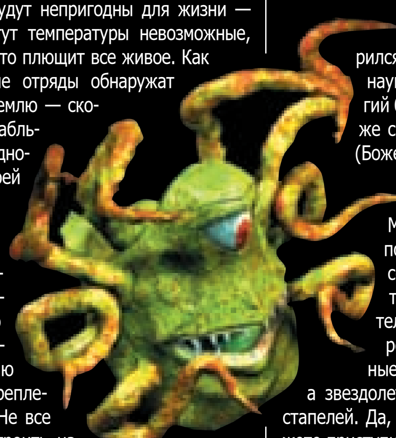
Господа! Давайте признаем откровенно, что на сегодняшний день мы наблюдаем дикий дефицит классических "настоящих" пошаговых стратегий. Если в родоначальника RTS — Warcraft, и отца FPS — Doom сейчас практически никто не играет, потому что у них есть куча достойнейших преемников, то в Master of Orion 2 народ режется до сих пор, ибо за все эти годы не вышло НИ ОДНОЙ игры, которая могла бы составить конкуренцию этому шедевру.

Лев Емельянов

Но утрите слезы, стратегоманы, и возрадуйтесь, ибо Strategic Studies Group, та самая, что сделала Warlords, готовит праздник на нашей улице. На подходе представитель нового поколения Глобальных Космических Походовых Стратегий — Reach for the Stars. SSG замахнулась сделать вещь, отвечающую современным графическим стандартам и при этом сохраняющую глубину, играбельность и дух классики жанра. Собственно, они ваяют римейк собственной выпущенной в далеком 1983 г. игры в стиле 4X (eXpand, eXplore, eXploit, eXterminate). Подробностей? Их у меня есть!

АДМИНИСТРАТОР

Вы — император. Ваша цель — подчинить весь космос. Для этого придется строить базы, станции и колонии, грамотно управлять ресурсами и бороться с инопланетянами, коих в игре будет целых 16 видов, каждый со своим характером, с сильными и слабыми сторонами. В начале игры у вас всего одна планета — Земля-матушка — и маленькое поселение на Марсе. Первый шаг — исследовать близлежащие системы на предмет поиска планет с приемлемыми жизненными условиями, на которых можно было бы основать колонию. Естественно, в массе своей планеты будут непригодны для жизни — здесь нечем дышать, тут температуры невозможные, там гравитация такая, что плющит все живое. Как только ваши передовые отряды обнаружат планету, похожую на Землю — скорее посылайте туда корабль-колонию и можете праздновать прибавление в своей империи.



По мере основания новых колоний на вас будет ложиться все больше обязанностей по развитию их инфраструктуры, управлению ресурсами, а также укреплению оборонной мощи. Не все здания можно будет строить на планетах с самого начала. Одни надо сначала изобрести, для других — требуется наличие определенных строений. Возводя на планетах фабрики, вы повышаете их промышленный потенциал, измеряемый в Industry Points. Научные сооружения вырабатывают Research Points, которые тратятся на проведение исследований и изучение многочисленных "технологических древ". Я не оговорился — у каждой расы будет своя уникальная наука! По мере изобретения новых технологий будет расти боевая мощь кораблей, а также снизится стоимость содержания строений (Боже мой! Как давно я не слышал этих сладких слов — Maintenance Cost! Где ты, Master of Orion, где ты, Master of Magic?!..). Одно из важнейших условий — поддержание надлежащего баланса ресурсов, а этого в свою очередь можно достичь, только по-умному управляя строительством на планетах. И вот уже дымят огромные заводские комплексы, орбитальные спутники стерегут мирное небо колоний, а звездолеты вашей армады вторжения сходят со стапелей. Да, да, построив на планете верфь, вы сможете приступить к созданию вашей главной гордости и красы, материального воплощения вашего могущества и самого веского инструмента дипломатии — боевых кораблей!


Бои массовые и зрелищные. Классика!









АДМИРАЛ

Reach for the Stars даст вам возможность самостоятельно конструировать звездолеты. На данный момент непревзойденным авторитетом по этой части по-прежнему остается Master of Orion 2, поглядим, что выйдет у SSG. Суть данного подхода в том, что мощь вооружений и оборонительных систем кораблей лимитирована только уровнем развития технологии в вашей империи. Звездолеты состоят из нескольких блоков — корпус, двигатель, генератор щитов и оружие, которые можно будет комбинировать в зависимости от текущих потребностей. Например, если вам нужен корабль-разведчик, чтобы быстро обследовать близлежащие звездные системы, то позаботьтесь, чтобы на нем были наилучшие двигатели и большие топливные баки. Если нужен многоцелевой боевой звездолет, способный дать прикурить любому врагу — и огромным дредноутам и легким истребителям, — то обеспечьте, чтобы на нем стояли пушки ближнего, среднего и дальнего радиуса действия. Таким образом, самостоятельно конструируя флот, вы определяете стиль и стратегию всей игры.

Проектирование и строительство — это здорово, однако один из основных законов военной науки гласит: армии не должны простаивать! Бездействующие войска пожирают огромное количество ресурсов, подразделения теряют боеспособность, техника устаревает, в конце концов экономика не выдерживает, и тогда — конец всему. Бои в Reach for the Stars, как и все остальное, — пошаговые. Это чудесно. Я всегда утверждал, что только этот режим, в котором нет места модной нынче аркадности, дает возможность на все сто использовать свои силы и ресурсы. А что может быть приятнее, сделав глубокую затяжку, положить сигарету в пепельницу, отхлебнуть пива и, задумчиво смакуя его, откинувшись на спинку мягкого стула, лениво шевелить мышкой, прикидывая различные варианты дальнейших действий... Сражения будут устроены следующим образом. Перед началом боя ваш флот помещается напротив вражеского. Вы спокойно анализируете ситуацию, выясняете точную численность и состав вражеской армады. Затем решаете, в каком строю будут сражаться ваши звездолеты — в игре куча различных построений, каждое со своими сильными и слабыми сторонами. А потом — величественный и страшный бой в вакууме, бой, в котором не бывает раненых и пленных!

После разгрома флота прикрытия начинается новая фаза — планетарное вторжение. Прежде всего необходимо прорвать спутниковую оборону колонии (здесь корабли выстраивать не нужно, просто происходит обмен ударами до уничтожения одной из сторон). И вот уже защитные сателлиты, пылая, падают в океан, а вам предстоит нелегкий выбор: или устроить несчастной планете орбитальную бомбардировку, стирающую все с лица земли, или же отправить экспедиционный корпус космических десантников, чтобы захватить ее в целости и сохранности. Второй вариант, конечно, предпочтительнее с точки зрения гуманизма и сохранения материальных ценностей, но и значительно сложнее технически. А в конечном итоге ваша империя получает новую колонию, всем шампанское и ордена!



ГЕЙМЕР

SSG клянется, что интерфейс будет простой и удобный, включая информативную, разбитую сеткой на квадраты звездную карту. Обещана одна большая кампания и 22 разноплановых сценария (например, в сценарии "Небеса в огне" вам придется уничтожить все инопланетные расы, а в "Лобовой атаке" — захватить конкретную пограничную планету). Куча карт для сетевой игры, возможность сразиться до 4 человек через Интернет и до 6 — по локалке, причем настраивать можно будет буквально все — ограничения на время, доступность ресурсов и строений, условия победы и т.д. Естественно, будет Редактор и вполне логично ожидать скорого появления в Сети фанатских сценариев. Специально для тех упертых, кому всего этого покажется мало, авторы включили в игру Генератор случайных карт. Сильная штука, способная не хуже, чем Multiplayer, продлить игре жизнь. Вы просто задаете размер галактики, число противников, особые условия и играете, играете... Хочу!!!

СКЕПТИК

Будущее глобальных космических стратегий довольно туманно, если не сказать мрачно. Повторюсь, после Master of Orion 2 не вышло НИ ОДНОЙ игры, которой удалось хотя бы приблизиться к его успеху. Ни использование раскрученных игровых вселенных (Star Wars, Star Trek), ни реальное время (Imperium Galactica 1/2), ни даже попытки сделать "все как в классике" (Birth of the Federation) не принесли желаемого результата. Наверно, дело здесь в том, что MoO 2 — вещь в своем роде совершенная. Если кто и сможет его переплюнуть, то скорее всего этим "кем-то" окажется MoO 3, который делают уже 3 с лишним года, работы то начинаются, то прекращаются, а результат — по-прежнему далек как светлое будущее. Вся штука в том, что с космическими стратегиями не проходит прием, с помощью которого из Heroes 2 сделали Heroes 3, — куча количественных нововведений, дающих в итоге качественный скачок. Master of Orion 2 бессмысленно усложнять — он от этого только проиграет. И вводить серьезные изменения опасно — это может просто убить игру. Вот такая печальная ситуация. Поэтому выхода Reach for the Stars стратегоманы всего мира ждут как манны небесной, небезосновательно надеясь, что эта игра, никого (кроме самой себя) не клонирующая, оживит застой в нашем славном "самом антипопсовом" жанре.

СИ PREVIEW





Платформа: PC,
Жанр: космическая 3D RTS
Разработчик: Red Storm Entertainment
Издатель: Red Storm Entertainment
Онлайн: http://www.ufsvanguard.com
Дата выхода: четвертый квартал 2000

UFS VANGUARD





Вот ведь до чего дожили. Докатились — не побоюсь этого слова. Вспомните, как еще буквально пару лет назад любой анонс стратегической игры просто кичился количеством боевой техники. Десятки, сотни, тысячи боевых единиц под вашим контролем!.. А что нам подсовывает UFS Vanguard? Всего ничего — три космических корабля. Вы не ослышались — всего три. Но зато какие это корабли!..

Сергей Дрегалин

НО ЗАТО КАКИЕ!

Давайте сразу забудем о величественных космических армадах и поставим крест на флотилиях из мириад кораблей. Под нашим прямым командованием будут только три корабля — высокоскоростной и маневренный Gladiator Frigate, более мощный, но менее скоростной Guardian Heavy Cruiser и, наконец, махина, от одного названия которой становится не по себе — ACN Warrior Dreadnought.

Чтобы вы смогли верно оценить роль этих кораблей в игре, позволю небольшое отступление. Вот скажите, как обычно зовутся бесчисленные боевые подразделения в любой уважающей себя RTS? Конечно, "юниты" — обычные безликие юниты, которые горстями штампуются и горстями погибают. Эдакие неприметные винтики в раскрученной военной машине. А теперь вспомните Commandos, X-COM или Jagged Alliance и скажите, можно ли подогнать тамошних бойцов под унифицированное понятие "юнит"? Разумеется, нет! Это уникальные персонажи, славные малые, настоящие знатоки военного дела с собственными взглядами на ведение боевых действий... Но никак не безликие юниты! Точно так же и в UFS Vanguard — три представленных корабля являются "персонажами", а не "юнитами". Звучит не очень складно, но, думаю, мысль должна быть ясна.

Так вот, именно эта троица должна сражаться за какие-то глобальные идеалы и светлые цели. Какие именно — не суть важно, узнаем по ходу игры. А пока лучше разберемся, как можно всего тремя космическими станциями не только развязать, но и выиграть межгалактическую войну.



Пункт первый: каждая станция должна быть очень и очень мощной. Так оно на поверку и оказывается — каждый корабль является огро-омной космической посудиной с мегатоннами установленного вооружения и даже с небольшой флотилией на борту. Больше того, внутреннее убранство станции представляет собой не столько комфортные каюты, сколько вычислительные стенды, измерительные устройства и прочую необходимую для выживания аппаратуру.

Второй пункт: станции должны дополнять друг друга. Про баланс маневренности и боевого потенциала вы уже наслышаны, поэтому добавлю к этому только то, что станции отличаются и по установленному комплекту оборудования, не говоря о бортовом оружии. Так что, несмотря на относительную универсальность боевого применения кораблей, для каждой операции один корабль будет подходить лучше, а другой несколько хуже.

Третий пункт: руководить кораблями должен настоящий космический асс. Под контроль необходи-



Видите в двух углах вверху небольшие окна? По всей видимости, они раскрывают местоположение двух других кораблей из нашей тройки, а также выдают наиболее важную информацию об их состоянии.



Система наведения в работе. Просто так уничтожить врага – слишком много чести. Лучше это делать методично и не торопясь. Сначала выбить системы коммуникации. Затем орудия. Затем маршевые двигатели. Затем энергогенератор... Мы никуда не торопимся...



мо взять не просто банальное перемещение кораблей, но и целеуказание, распределение энергии, управление электроникой... Думаете, это так просто? Не торопитесь. Посмотрите на картинку, где демонстрируется система наведения, и обратите внимание, что корабль противника не просто уничтожается одним мощным залпом. Разбить за одну атаку гигантскую станцию — это не под силу даже сверхмощным орудиям ACN Warrior Dreadnought. Поэтому придется действовать поэтапно. В первую очередь нужно нанести удар по защитным системам, а потом атаковать бортовые орудия... Или сначала разнести в пух и прах систему внешних коммуникаций, чтобы противник не смог вызвать подкрепление. Но, так или иначе, обстрел вражеских станций будет производиться последовательно, с чувством, толком и расстановкой. А если на борту корабля установлено достаточно вооружения, то такие атаки можно проводить одновременно сразу на несколько кораблей неприятеля.

МЯСОРУБКА *БУДЕТ* КУЛЬТУРНОЙ

Технологий в UFS Vanguard нет. Экономической модели, пускай даже самой примитивной, тоже. Вся научная деятельность ограничится выдачей новых технологий для апгрейда отдельных составляющих кораблей, да приобретением дополнительных устройств или специального вооружения... Скучновато для четвертого квартала 2000 года, не находите? Но зато в UFS Vanguard есть более чем оригинальная система, которая, на моей памяти, в последний раз всплывала в последнем Star Control и, отчасти, в паре более свежих игр на космическую тематику.

Но сначала необходимые пояснения. На каждом корабле есть команда — сотни членов экипажа с уникальными наборами характеристик. Неплохо, верно? Чтобы управлять всей этой оравой, у вас будет шесть советников: старший офицер, главный инженер, ответственный связист, навигатор, советник по науке и секретный агент. Именно последний и представляет наибольший интерес.

Время от времени будет необходимо высаживаться на планеты. Точнее, отправлять к аборигенам своих представителей для решения всевозможных вопросов. Например, ученые в состоянии исследовать какой-нибудь артефакт, врачи помогут справиться с бушующей эпидемией, дипломаты могут вести переговоры о мире, а десантники с пудовыми кулаками легко убедят местное население в необходимости этих мирных переговоров. При этом задание может быть и провалено — все зависит от подготовки отряда и от выбранных способов достижения цели. А главное, от умений вашего секретного агента — ведь именно он ведет с собой группу.

По мере успешного завершения заданий ваш экипаж постепенно наберется опыта. Вместе с этим будет совершенствоваться и управление кораблем, ведь хорошая команда — это залог успеха в любой космической заварушке. Больше того, если разработчики UFS Vanguard расщедрятся на космические абордажи (а эта идея давно витает в воздухе, хотя еще и не получила реализации), то уровень подготовки команды окажется вообще очень критичным параметром.

АВАНГАРД?

Вся игра порезана на двадцать (или немногим более) миссий, которые будут происходить в тридцати трех звездных системах. Чуете интересную особенность? Верно, это означает, что часть миссий размахнется в пределах нескольких планетарных систем... Масштабно, ничего не скажешь, масштабно! Под все это пространственно-временное многообразие подведут даже какой-то сюжет, основой которого станет борьба с космическими пиратами... Впрочем, как я уже говорил, сюжетная канва пока не слишком афишируется — то ли из-за отсутствия оной, то ли из-за припасенных оригинальных сюрпризов.

Насколько будут разнообразны сами миссии? Судите сами — в одной требуется очистить сектор космического пространства от кораблей пиратов, в другой — перехватить астероиды, прежде чем они пробьют обшивку огромной станции, в третьей — помочь дружественной колонии расправиться с обидчиками... На слух — достаточно разнообразно, но на деле все сводится к уничтожению чего-либо или кого-либо. Такова особенность игры, ее стиль, если хотите.

Что еще? Многопользовательская игра для восьми участников — есть такая. Специальный набор карт — наличествует. Редактор — включен в состав. Все на месте. Главное, чтобы все это оказалось действительно играбельным.

Есть определенный символизм в том, что слово "Vanguard" можно перевести и как "головной отряд", и как "авангард". Вот и интересно, к чему ближе окажется готовящийся в недрах Red Storm проект — к аляповатому авангарду или к лучшим представителям жанра? Ответ мы получим уже к Рождеству.

СИ*PREVIEW*

Платформа: PC
Жанр: Role-Playing Game
Разработчик: Central Dynamics
Издатель: скоре всего не будет
Онлайн: http://grimoire.blinkingdot.com
Дата выхода: 2000 (?)

GRIMOIRE

Лев Емельянов

Недавно, бродя по ролевым сайтам, я вдруг поймал себя на том, что уже не в первый раз вижу среди релизов, намеченных на этот год, название Grimoire. И при этом я понятия не имею, что это за штука — название-то примелькалось, но внятной информации по игре нигде нет. Почуяв, что здесь может скрываться какая-то тайна, я немедленно начал журналистское расследование, а уже через 15 минут мчался к Главному Редактору, окрыленный своим открытием: "Ролевая!.. Хардкорная!.. Большая!.. Настоящая!.. Глубокая и интересная!.."

Главный, впрочем, оказался намного более сдержан в своей реакции: "Ну, хорошо... если это действительно так круто... ну, напиши... Нет, не больше чем на страничку!" Вот такие дела. Поэтому, увы, развернутой статьи на полжурнала не будет, ограничимся максимально кратким и предметным обзором этого, поверьте, весьма любопытного проекта.

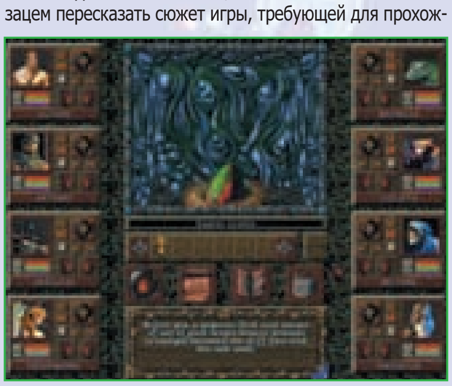


Итак, **Grimoire**, представитель вымирающего нынче жанра "Hardcore RPG" (взгляните на скрины и вы все поймете). Вид от первого лица, при этом окошко, через которое мы смотрим в мир, очень маленькое, а бОльшую часть экрана занимает всевозможная фактическая информация — статистика и экипировка героев, заклинания, "быстрые предметы", текстовое поле и т.д. Кстати, обратите внимание, что героев в партии восемь — это много по любым стандартам. Разрешение — 600x800, так что все детали можно будет разглядеть, не напрягая глаза. Цветов, правда, всего 256. Игра без проблем пойдет на Pentium 100 с 16 Mb RAM. Несмотря на то, что разработчики **Grimoire** — официально зарегистрированная компания, по сути — это фанатский проект, рассчитанный на истинных почитателей жанра. Авторы на полном серьезе считают себя идейными продолжателями дела Дэвида Брэдли (дизайнер знаменитых Wizardry 5/6/7, ушедший затем из фирмы SirTech Canada и заканчивающий в данный момент игру Wizards & Warriors).



Более того, парни из Central Dynamics считают, что их детище будет однозначно круче готовящейся к релизу Wizardry 8. Чтобы не быть голословными, просто перечислим основные фичи **Grimoire**. Несмотря на то, что передвигаться можно только по шажкам, а поворачиваться — на 90 градусов, весь игровой мир вполне трехмерен (т.е. это не будет слайд-шоу типа Eye of the Beholder). Поддерживается куча визуальных эффектов — прозрачность, динамическое освещение от множественных источников и т.д. Игра огромна — 600 часов геймплея (пожалуй, это тянет на рекорд). Бои, наподобие классических серий Wizardry, будут пофазовые. Заклинаний — ни много ни мало, а 144 — на все случаи жизни, включая вызов монстров-союзников во время боя. 14 рас, 15 классов, 50 навыков. Возможность пообщаться с сотнями неигровых персонажей, каждого из которых можно в любой момент взять в партию и подраться с более чем 240 монстрами. Более 800 типов различных предметов, на которые могут быть навешаны сотни свойств в самых удивительных комбинациях, причем некоторые артефакты смогут использовать только определенные расы и классы. Как ваши герои, так и монстры будут подвержены 30 (!) различным неприятным состояниям — Окаменение, Болезнь, Замешательство, Полиморфизм и даже Ликантропия (превращение в оборотня). Дабы привести игровой процесс в соответствие с современными требованиями, авторы ввели автокарту и автоматический журнал для записи квестов и хинтов. Удобная, но от этого не менее сложная система вскрытия замков. Дружественный интерфейс, позволяющий выполнять практически все действия, оставаясь в основном игровом экране.

Если же перейти от технических деталей к геймплею как таковому, то здесь нас ждет интереснейший нелинейный сюжет, исследования, открытия, прокачка персонажей, разгадывание головоломок, бесконечные сражения, добыча сокровищ и общение с NPC. Мир, в котором будут разворачиваться все события **Grimoire**, называется Hyperborea. Понятно, что невозможно одним абзацем пересказать сюжет игры, требующей для прохождения 600 часов, но завязка, как говорится, "вполне классическая". Давным-давно бушевала всеобщая разрушительная война, потом с ней покончили, но Самый Главный Злодей остался жив. Сейчас он снова пытается погубить все живое, а для этого ему нужно сначала уничтожить артефакт Clock of Fate. Секрет этого могущественного предмета записан на 9 каменных табличках, спрятанных по всему миру. Соответственно, ваша цель — найти таблички, добыть артефакт и уничтожить Плохого Парня.



Ну и напоследок о грустном. Вероятно, глядя на картинки, вы уже поняли, что найти издателя авторам будет нелегко. Так вот, разработчики придерживаются точно такого же мнения и работают для таких же, как они сами, фанатов "настоящих" хардкорных ролевых игр. А распространять свое детище они собираются следующим образом: shareware версия игры будет выложена в Сеть для свободного скачивания. Она не будет никак ограничена по длительности или уровню прокачки персонажей, но игроку будет доступно всего лишь 10% территории Гипербореи, точнее одна большая локация под названием Avian Mountains, где вы сможете найти первую из девяти нужных для прохождения табличек. А дальше — извольте зарегистрироваться через Интернет и выслать авторам $34.95, чтобы получить пароль и файлы с документацией. К сожалению, в России ситуация с кредитными карточками, через которые можно было бы делать покупки через Интернет, довольно паршивая :(. Конечно, будут и кряки, и трейнеры... И тем не менее, жаль, что в современном мире НЕВОЗМОЖНО издать хорошую игру просто потому, что она не удовлетворяет ряду формальных критериев. Стало уже банальностью это повторять, но, увы, бизнес и искусство несовместимы. Абсолютно. А что касается **Grimoire**, то я лично его буду ждать. Он того стоит, хотя массовым хитом, разумеется, не станет.

СИPREVIEW



Эксклюзивный издатель на территории России – компания «БУКА»

Сандро, могущественный и злобный лич, пытается собрать две комбинации магических артефактов, которые позволят ему управлять всем Антагаричем. Четыре храбрых героя должны найти легендарный Альянс Ангелов, для того чтобы остановить орду нечисти в семи увлекательных кампаниях.

- Разнообразный игровой процесс: 86 миссий для одного игрока и 14 эпических кампаний, включающих оригинальные карты из «Возрождения Эрафии» с 38 новыми картами сценариев и 7 кампаний из Тени Смерти.
- Бесконечная комбинация игровых ситуаций: 16 классов героев, 145 боевых персонажей и сотни приключенческих структур, включающих 10 дополнительных телепортеров, 23 нейтральных персонажа и 8 новых специфических типов земли с уникальными тактиками ведения боя.
- Неповторимые приключения: 138 магических артефактов, включая 12 новых комбинаций артефактов.
- Глубокая стратегия: 8 типов городов для застройки и завоевания, теперь с рвами и баррикадами из колючек.
- Многопользовательские игровые режимы: До 8 игроков могут соревноваться, либо быть союзниками при игре в режиме «за одним монитором», по локальной сети или сети Интернет.

Системные требования: WINDOWS 95/98 или NT 4.0 с установленным SP4, Pentium 133 MHz (Pentium 166 рекомендуется), RAM 32 Мб, любая звуковая карта поддерживающая DirectX 7.0, требует 320 Мб на жестком диске, 4x CD-ROM, Мышь/ Клавиатура
Внимание! Игра может не запускаться с устройств CD-RW

Продукты компании «БУКА» почтой: обращаться по тел. (095)190 9768 или e-mail: navigat@aha.ru
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440 e-mail: market@buka.com

3DO™

NEW WORLD COMPUTING®

Бука® BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

Платформа: PlayStation, PC
Жанр: гонки
Разработчик: Reflections
Издатель: Infogrames/GT Interactive
Онлайн: www.gtinteractive.com
Дата выхода: конец 2000

DRIVER 2

Александр Щербаков

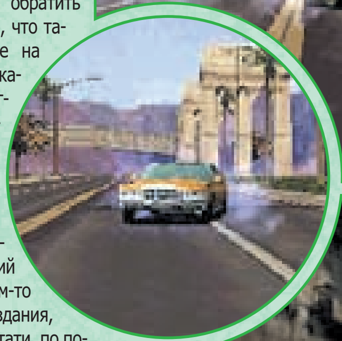
Первый Driver в прошлом году однозначно был одним из самых ярких событий в жизни как PC-игроков, так и обладателей PlayStation, поставив на уши массу народа, собрав более чем неплохие отклики в прессе и заставив многих людей с огромным нетерпением ожидать продолжения, которое Reflections незамедлительно пообещали изготовить.

Надо, правда, заметить, что, на самом деле, не все было так прекрасно в том плане, что Driver, по большому счету, не в полной мере оправдал надежды, возлагаемые на него некоторыми занудными журналистами. Гоночное безумие от Reflections на поверку оказалось не особенно и безумным, а местами и просто откровенно скучноватым, несмотря на все-таки затягивающий, что ни говори, игровой процесс. Впрочем, заметили это далеко не все, а потому ничего не помешало собрать Driver очень солидную аудиторию (в принципе, заслуженно) и стать одним из претендентов на звание лучшей игры года. На PlayStation, по крайне мере.

Тут-то, в общем аккурат к выставке E3, и подкрался анонс такого желанного сиквела. Надо сказать, пока впечатления от него достаточно неплохие, хотя бы из-за того, что разработчики решили во мнгогих вещах пойти на поводу у игроков-покупателей и официально пообещали напихать туда ряд вещей, за наличие которых в продукте весьма оживленно высказывался народ все это время.

Недаром Driver, когда его еще только мастерили, очень часто сравнивали с Grand Theft Auto. Концепция обеих игр во многом была (и остается) очень близка. Отчасти в результате этого геймеры достаточно часто высказывались, что в рефлекшеновском творении не хватает такой детали, как возможность вылезти из автомобиля а la все тот же GTA. Кто-то, конечно, говорил, что будь это реализовано, Driver оказался бы в чем-то совсем другой игрой, но таких, как и следовало ожидать, было меньшинство. Reflections же решают удовлетворить прихоть большинства и, соответственно, без лишних колебаний (или это только нам так кажется) запихивают в **Driver 2** возможность покидать машину практически в любой момент, когда вам это заблагорассудится. На слово "практически" прошу обратить внимание. Очень даже вероятно, что такое нововведение пойдет игре на пользу и сделает ее более увлекательной. А уж сами принципы игры изменит это совершенно однозначно.





Само собой выползать из машины нынче будет просто необходимо, так как на этом в том числе повязан сюжет. Часть миссий придется провести бегая за кем-то по городу, посещая различные здания, пересаживаясь в другие авто. Кстати, по поводу последнего говорят, что доступными к похищению окажутся почти что все средства передвижения (включая даже автобусы), а потому это действительно обещает быть достаточно интересным.



Если же мы затронули сюжет, скажу, что Reflections серьезно (ну, по крайней мере они так говорят) настроены сделать его по-настоящему involving, как это называется. Главным героем останется Таннер, если это волнует кого-либо.





Как известно, помимо возможности угонять автомобили и удирать от полиции, Driver славился локейшенами, где все это происходило. Во-первых, они были неслабых размеров, а во-вторых, они были списаны с реальных городов. Пусть и не с чуть ли топографической точностью, как в Metropolis Street Racer, но все же. **Driver 2** от своего предшественника не намерен отставать и в этом, а потому нам предложат прокатиться по улицам таких городов, как Лас-Вегас, Чикаго, Гавана и Рио-де-Жанейро (хрустальная мечта детства, просьба не трогать ее своими грязными руками!). Естественно, каждый из них серьезно отличается от другого и по архитектуре, и по характеру местных дорог. Но это и без того понятно. Вдобавок ко всему этому не окажутся в стороне и графические усовершенствования, не особенно радикальные, но достаточно приятные, что видно, в общем, и по скриншотам.

На закуску же Reflections приготовили нам, кроме соленых огурцов и селедочки, еще и ряд новых режимов, среди которых можно отметить заточенные под двух игроков, чего ранее не было. Посмотрим, посмотрим, на что все это будет похоже.

СИPREVIEW





Платформа: Dreamcast
Жанр: спортивный симулятор
Разработчик: Sega
Издатель: Sega
Онлайн: www.sega.com
Дата выхода: лето 2000

VIRTUA TENNIS: SEGA PROFESSIONAL TENNIS

Александр Щербаков

Нельзя сказать, чтобы симуляторы тенниса когда-нибудь пользовались особой популярностью, но тем не менее при нормальном подходе к делу (что случалось нечасто) всегда вызывали достаточный интерес.

Немалое его (интереса то бишь) количество наверняка заполучит в свое распоряжение разрабатываемый нынче в Sega Sports продукт, как раз относящийся к этому направлению спортивных игр. Обусловлено это, конечно же, не только тем, что Virtua Tennis: Sega Professional Tennis является представителем знаменитой серии игр Virtua. Прежде всего, Sega, похоже, сумела создать такую теннисную игру, в которую можно играть просто и непринужденно, не испытывая особых неудобств, не страдая от непродуманного игрового процесса и управления, что является болезнью схожих с Virtua Tennis игр. Virtua Tennis сделан по принципу продуктов для игровых автоматов, когда излишняя изощренность вполне может только отпугнуть потенциальных потребителей. А потому для того, чтобы резаться в Virtua Tennis, достаточно всего двух кнопок. При этом сам процесс игры не страдает за счет ограничения контроля над творящимся на корте, а наоборот становится более удобоваримым и даже, как утверждается, весьма стратегичным.

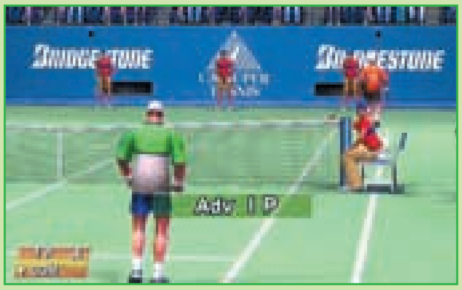
Естественно, ко всему этому разработчики добавили прекрасную детализацию моделей теннисистов (так что даже лицами они весьма похожи на своих прототипов) и в общем и целом очень даже впечатляющее графическое оформление, а также восемь реальных игроков, включая Евгения Кафельникова. Играть в Virtua Tennis можно будет одновременно сразу вчетвером, что, несомненно, порадует всех, особенно если геймплей при этом окажется на должном уровне.

Вполне возможно, Virtua Tennis окажется одной из самых ярких спортивных игр для сеговской приставки, в чем можно будет убедится уже летом, когда Dreamcast`овский релиз и должен состояться.

СИ PREVIEW







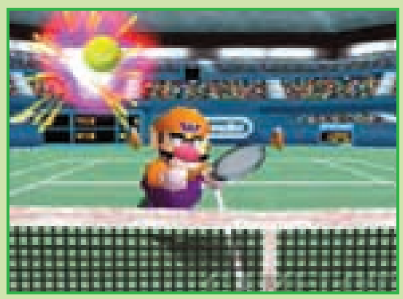


Платформа: Nintendo 64
Жанр: аркада
Разработчик: Nintendo
Издатель: Camelot
Онлайн: www.nintendo.com
Дата выхода: не объявлена

MARIO TENNIS 64

Александр Щербаков

Если Sega с Virtua Tennis стремится сделать простую, но в то же время серьезную теннисную игру, то Nintendo вместе с Camelot хоть и тоже озабочены этим видом спорта, но в очередной раз задумывают выпустить продукт веселый, яркий и мультяшный.



В общем, теннис с Марио в главной роли Nintendo раньше уже выпускала, но это были, в принципе, совсем другие игры и совсем для других платформ — для Game Boy и Virtual Boy, если быть точным и если мне не изменяет память. Разработчики же из Camelot, помимо прочих своих заслуг, в свое время также изготовили для Nintendo и Mario Golf, так что спортивные игры с нинтендовскими героями для них не будет чем-то особенно новым.

Итак, Mario Tennis 64, в лучших традициях подобных игр Nintendo с участием их all-stars, будет представлять собой игру максимально несерьезную, но в то же время максимально удобную для человека, который захочет ее опробовать. Ну или, по крайней мере, хотелось бы на это надеяться. Раньше ведь компания нас с подобными продуктами редко подводила. Внешне Mario Tennis 64 смотрится достаточно симпатично и, как и ожидалось, с закосом все в ту же мультяшность оформления, к чему все привыкли.

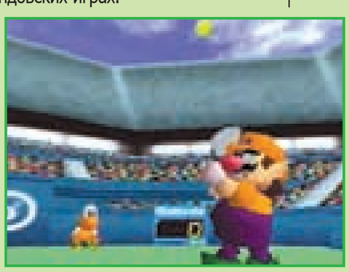
Кроме всего прочего, в этой игре Nintendo и Camelot планируют представить публике абсолютно нового персонажа по имени Waluigi. Как можно догадаться, этот товарищ является антиподом Луиджи, таким же, каким являются Варио и Марио. В свою очередь, Валуиджи является, понятное дело, еще и младшим братом злокозненного Варио, и вместе они противостоят парочке "хороших парней". Остается теперь ждать появления новой личности и в других нинтендовских играх.

Ну а пока мы сможем за ним понаблюдать в Mario Tennis 64, о дате появления которого пока толком не известно. К выходу на Западе он же еще вообще не запланирован, но это, вероятно, только пока. В конце заметки еще остается только добавить, что Camelot также планирует выпустить особую версию игры на Game Boy Color, причем этот ее вариант будет совместим с оригиналом для Nintendo 64.

СИ PREVIEW









DUKE NUKEM: PLANET OF THE BABES

Александр Щербаков

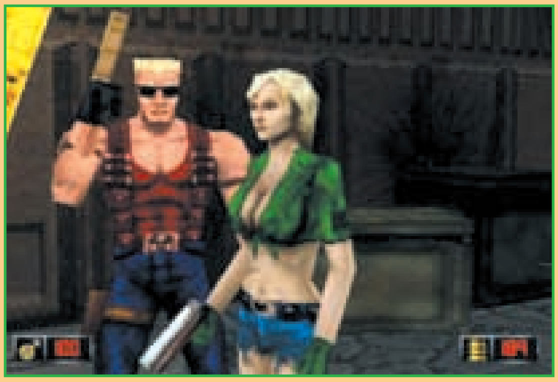
В то время как на PC уже черт знает сколько времени ждут Duke Nukem Forever, на PlayStation с новыми играми с Дюком в главной роли проблем не наблюдается. В плане количества, я имею в виду.

Пока 3D-Realms рожает свой суперхит, скромненькая n-Space уже почти склепала вторую свою игрульку "про Нюкема, вид со спины" (у GT Interactive, кроме того, еще есть и Eurocom с ее Duke Nukem: Zero Hour для Nintendo 64). Это, правда, как всем (я надеюсь) известно, на самом деле всего лишь ответвление серии, задуманное в пик моды на турмайдеровщину, но все равно.

Duke Nukem: Planet of the Babes, по сути, будет развитием идей Duke Nukem: Time to Kill, построенном все на том же движке, претерпевшем, надо полагать, некоторые изменения. В первую очередь ожидаются некоторые графические улучшения (впрочем, вроде, не особенно серьезные), выражающиеся в большей детализованности объектов и бэкграундов. Ну а дальше, в принципе, все то же самое, но только с рядом любопытных (для кого-то) нюансов вроде счетчика жизни, базирующейся на эго главного героя, а также прочих мелочей, которые, похоже, и будут служить одним из немногих отличительных знаков игры от предшественника.

Платформа: PlayStation
Жанр: 3D-action
Разработчик: n-Space
Издатель: GT Interactive
Онлайн: www.n-space.com
Дата выхода: май 2000





Ко всему прочему n-Space предлагают нам порядка двух с половиной десятков уровней, четырнадцать из которых предназначены для single-player`а, шесть для multiplayer`а, а четыре, типа, являются тренировочными. Естественно, ко всему этому прилагается комплект традиционного и не очень ньюкемовского оружия, "высокотехнологичные" айтемы, некоторые сюжетные извращения и все такое прочее. Ко "всему прочему" относятся также двадцать видов врагов, вроде горилл-мутантов и мутантов черепашек-ниндзя (это шутка). Ну и, само собой, ни в коем случае никто не забудет полюбившихся практически всем свинок. Выпустить Duke Nukem: Planet of the Babes планируется или в самом конце весны, или в начале лета.

СИ PREVIEW

STAR WARS EPISODE I: BATTLE FOR NABOO

Александр Щербаков

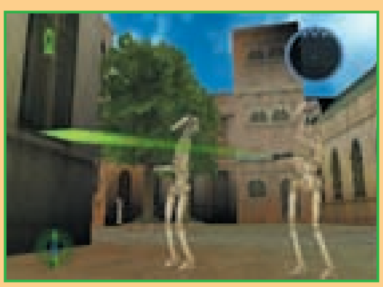
П охоже, от первого эпизода звездных баталий и многочисленных игрушек по их мотивам подташнивает только меня. "Прогрессивное" же человечество (мать его), по всей вероятности, готово кормиться лукасовской хавкой и дальше и только довольно похрюкивать. А раз так, то LucasArts и дальше продолжит кормить нас тем, чем оно привыкло нас кормить.

Star Wars Episode I: Battle for Naboo — так называется очередное произведение, обсасывающее "менаську" вновь и вновь. Как следует из предельно информативного названия, на сей раз в центр нашего расфокусированного от беспробудного пьянства зрения поставлена битва за планету Набуууу во всей ее красе. Происходит все действие параллельно с событиями фильма, но, в отличие от параллельных прямых, все-таки местами с ним тесно соприкасается. Главным героем становится некий Gavyn Sykes, который, типа, очень крут и всем, типа, надерет задницу, и потом ему будут аплодировать со страшной силой.

Представляет собой игра (впрочем, это уже не важно, главное, что по первому, панимаш, эпизоду) в одном флаконе и леталку, и ездилку, причем все это с непременной стрельбой по движущимся и не очень мишеням. Все это на Nintendo 64 и на движке Rogue Squadron. В процессе игры нам предстоит провести битвы и в стиле того же "рогатого эскадрона", и на поверхности земли, что похоже будет, по всей вероятности, на Twisted Metal. Или, если вам угодно, на недавно объявленный свеженький, но попахивающий Vigilante 8 и кое-чем другим Star Wars Demolition. Короче, обещают нам Factor 5 и LucasArts массу динамизма, нескучности и звездновойновости, что, конечно, очень даже неплохо, весело, ну и все такое прочее, сами понимаете. А появится Battle for Naboo, скорее всего, где-то к осени, и тогда мы, несомненно, еще раз оценим, насколько хорошо кое-кто умеет эксплуатировать одну и ту же песню и при этом весьма радовать народ.

Платформа: Nintendo 64
Жанр: action
Разработчик: Factor 5/LucasArts
Издатель: Nintendo
Онлайн: www.lucasarts.com
Дата выхода: конец 2000



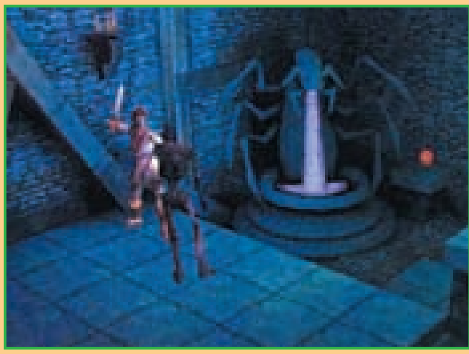




СИ PREVIEW

Платформа: Nintendo 64
Жанр: action/adventure
Разработчик: Silicon Knights
Издатель: Nintendo
Онлайн: www.siliconknights.com
Дата выхода: 31 октября 2000

ETERNAL*DARKNESS*



Александр Щербаков

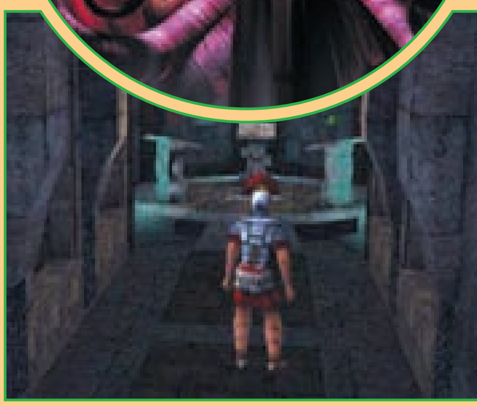
Крепко-накрепко сдружившиеся Nintendo и Silicon Knights, в свое время работавшие над Blood Omen: Legacy of Kain, собираются поразить всех обладателей Nintendo 64 темной и мрачной игрой, совсем, вроде как, нетипичной для этой приставки.





Так, по крайней мере, заявляют сами эти компании, всерьез утверждающие, что Eternal Darkness настолько серьезная игра, что может пошатнуть "детский" имидж нинтендовской консоли. Чтобы подчеркнуть это, даже дата для релиза была выбрана соответствующая — Хэллоуин.

Повествует Eternal Darkness о борьбе людей с Древними, жившими на Земле задолго до появления человечества, а теперь возвращающимися, чтобы снова захватить над ней контроль. Управлять по ходу игры нам придется аж тринадцатью персонажами в разных временных эпохах. По замыслу авторов, в игре заложена глубокая мысль об объединении усилий людей и прочих высокопарных и в меру идиотичных вещах. На практике же продукт представляет собой нечто весьма смахивающее на Resident Evil, но только с гораздо большей свободой действий, полной трехмерностью и вроде как большим уклоном в adventure, хотя и с достаточным, мягко говоря, количеством сражений, выполненных, правда, в другом ключе, нежели в бесконечной истории об оживших трупах в одном маленьком городишке. Также все герои комплектуются измерителем вменяемости, который, оказавшись на нулевой отметке, символизирует, что у нашего отважного бойца уехала крыша.



Графически Eternal Darkness смотрится более чем достойно, при этом сохраняя хороший framerate и используя четерехмегабайтный Expansion Pack. В общем, нужно заметить, что проект Silicon Knights реально представляет собой одну из самых любопытных игр для Nintendo 64 этого года, по крайней мере, производит пока такое впечатление, что тоже плюс, так как многие другие продукты не дотягивают даже до того, чтобы произвести хоть какие-то положительные впечатления вообще.

СИ *PREVIEW*

FERRARI*360*CHALLENGE

Александр Щербаков

Стоило Yu Suzuki и его команде создать игру, полностью посвященную Ferrari и привлекшую в силу своей необычности пристальное внимание если не игроков, то, по крайней мере, игровой прессы, как, почуяв прибыльность предприятия, подняла свою голову Acclaim.

Отоварив по скорому права на использование в своей продукции марки Ferrari, наша суперкомпания тут же принялась за разработку игр, в которых это дело можно применить. Уже сейчас Acclaim объявила о двух проектах: Ferrari 360 Challenge и Ferrari Grand Prix, как нетрудно догадаться, использующих заполученную недавно лицензию.

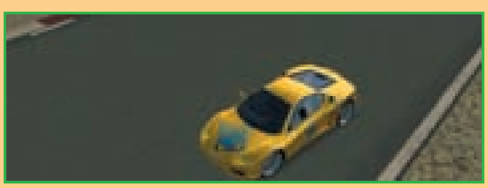
На данный момент больше всего информации имеется о Ferrari 360 Challenge, хотя это нельзя назвать информацией по существу — все равно, по большому счету, ничего об игре не известно. Впрочем, есть скриншотики и есть уверенность, что Acclaim уж точно не возьмется за производство гоночного симулятора. Так что, скорее всего, всех нас ждет очередная аркадная или полуаркадная гонка (что бы там разработчики ни кричали), которая, впрочем, вряд ли похвастается чем-то особенным, кроме разве что достаточно симпатичного внешнего вида и той самой добытой Acclaim лицензии. Также совершенно понятно, что в игре будет присутствовать всего лишь одна модель автомобиля, собственно та самая Ferrari 360, вынесенная в название, а потому фэны Gran Turismo от эклеймовского продукта, вероятно, отвернутся ;). Заметим, правда, что создатели игры, следуя по стопам Sega, говорят, что модель эту они изучили досконально и собираются использовать все какие только можно данные о ней в игре, но, как я уже говорил, мало верится, что Acclaim с ее замашками сможет захотеть в чем-то соперничать с Yu Suzuki, несмотря на поползновения и некоторого рода показуху. Хотя, с другой стороны, преждевременных выводов делать не надо, лучше подождем новой информации.

СИ *PREVIEW*





Платформа: Dreamcast, PlayStation 2
Жанр: гонки
Разработчик: Acclaim
Издатель: Acclaim
Онлайн: www.acclaimnation.com
Дата выхода: конец 2000





Платформа: PlayStation
Жанр: 3D-action
Разработчик: Dreamworks
Издатель: Electronic Arts
Онлайн: www.dreamworks.com
Дата выхода: осень 2000

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Александр Щербаков

После относительно неожиданного успеха Medal of Honor от Dreamworks, фактически доказавшей этим релизом, что в продукты ее производства все-таки можно еще и играть, никто не сомневался в том, что чуток позже обязательно последует продолжение хита.



Medal of Honor Underground, правда, не продолжает сюжетную линию собственно Medal of Honor, а является приквелом, но это, впрочем, ничего не меняет. Наслушавшись лестных отзывов (которые, надо заметить, разработчики все же вполне заслужили) и криков о том, что "медалька" достойна титула лучшего first-person shooter`a, Dreamworks, лишний разок взглянув на результаты продаж, стала ковать железо, не отходя от кассы. Как результат, к осени мы должны получить еще одну порцию голденайевщены, перемешанной с тематикой Второй Мировой войны в видении американцев, мало отличающейся от оригинала, что, в общем, вполне устраивает фэнов игры.

Как уже говорилось, действие **Medal of Honor Underground** протекает за некоторое время до событий, произошедших в оригинальной игре. На этот раз в фокусе оказывается девушка из французского сопротивления, что также появлялась и в Medal of Honor. Ее ожидают 22 штуки миссий, действие которых, правда, разворачиваются не только на территории Франции, но и в других европейских странах, названия которых в срочном порядке выучили разработчики. Для того чтобы не было скучно, в виде экзотики еще накинули и Северную Африку, ведь, как известно, чем всего в игре больше, тем она и лучше. Список отличий **Medal of Honor Underground** от предшественника сюжетом и местом действия, как ни странно, не ограничивается. Как утверждают создатели игры, AI, который они раньше считали гениальным, и дальше нас всех будет поражать своими способностями. К этому добавятся незначительные графические доработки и увеличенная интерактивность. Нам теперь даже позволят курочить достаточно крупные объекты. Ну, спасибо!

СИPREVIEW







Платформа: PlayStation, Dreamcast
Жанр: гонки
Разработчик: Clockwork Games
Издатель: Acclaim
Онлайн: www.acclaimnation.com
Дата выхода: август 2000

VANISHING POINT

Александр Щербаков

Что-то пробрало Acclaim на гонки, однако. Vanishing Point от разработчика Clockwork Games, как ожидается, должна будет поразить игрока качеством проработки физики и вообще чуть ли не составить конкуренцию Gran Turismo.

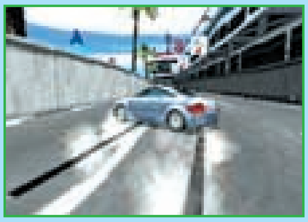
Я-то вот, глупый, считал, что Acclaim и серьезные игры это вещи практически несовместимые, а тут вот получайте — car physics simulation. Да еще с тремя десятками лицензированных автомобилей и расчетом на аудиторию супермегагиперивсетакоехита Gran Turismo. Правда, вроде все это дело еще окажется смешано с изрядной долей аркадности, а потому в итоге вполне становится примерно понятно, что мы должны получить. Тем не менее некоторые моменты все-таки впечатляют, хотя пока только на словах. Говорят ведь, что поведение автомобиля на дороге будет зависеть от огромного количества мелочей, заранее просчитанных старательными сотрудниками Clockwork Games, которые планируют использовать свою невероятную физическую систему и в последующих своих продуктах. Правда, сдается все же, что окажется это все на уровне, схожем с творением Polyphony Digital, когда игра не столько является реалистичной, сколько производит на доверчивых игроков впечатление собственной реалистичности.



Из других радостей жизни Vanishing Point обещает весьма воодушевить нас спроектированными трассами, варьирующимися от улиц городов до поражающих своей красотой каньонов. Плюс к этому прилагается туча различных игровых режимов, в которые, по задумке, нескучно будет резаться, особенно вместе со вторым player`ом. Ну и не обойдется без наивеликолепнейшего искусственного интеллекта, производящего такое на всех впечатление, что кажется — за рулем сидит вполне живая сволочь. Банально, конечно, но Acclaim не сказать про это не могла. Запустить же в продажу **Vanishing Point** планируется к августу сего года.

СИPREVIEW



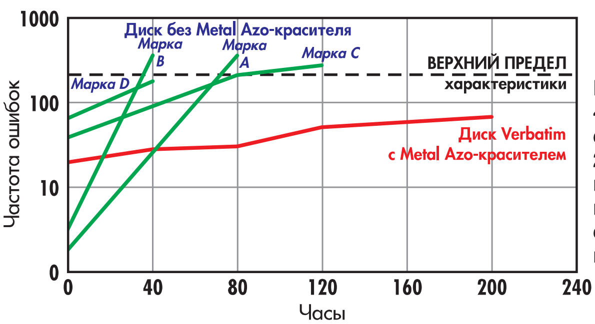






Все записываемые компакт-диски чувствительны к длительному воздействию ультрафиолетового излучения. Прямые солнечные лучи или продолжительное воздействие искусственного освещения могут привести к потере информации. Предлагаемая фирмой Verbatim уникальная технология металлического Azo-красителя разработана для обеспечения повышенной защиты от воздействия ультрафиолетового излучения, что снижает частоту ошибок по сравнению с другими технологиями красителей для записываемых компакт-дисков.

Технология Metal Azo-красителя используется только при изготовлении записываемых компакт-дисков с маркой Verbatim.



Примечание: 40 часов соответствуют 2 месяцам воздействия прямого солнечного излучения



Verbatim
DataLifePlus

© Verbatim Corporation, 2000

МОСКВА
"Такт"
тел.: (095) 288-95-45,
www.takt.ru

ИРКУТСК
"Билайн"
ул. Пролетарская 11,
тел.: (3952) 24-00-24

НОВОСИБИРСК
"Адитон"
ул. Дачная 19,
тел.: (3832) 16-44-22, 052

"Центр F1"
Красный проспект 157/1,
тел.: (3832) 10-62-05,
16-66-66, 25-19-44

"Диадема"
ул. Лаврентьева 6,
ул. Фрунзе 9,
тел.: (3832) 32-40-63,
39-62-73, 17-07-88

САМАРА
"Артком"
ул.Чернореченская 21,
тел.: (8462) 32-30-62, 41-15-80,
e-mail: mail@artcompany.ru

ХАБАРОВСК
"Контакт Плюс"
Трубный переулок 6,
тел.: (4212) 23-76-03

DAIKATANA

Дмитрий Эстрин

Оригинальная игра всегда требует того, чтобы статья, посвященная ей, оригинально начиналась. Но поскольку Daikatana на поверку оказывается неудачной попыткой сделать оригинальную игру, позвольте мне начать статью самым что ни на есть стандартным способом. То есть с воспоминаний. Можно даже ностальгических. Doom, Джон Ромеро и все такое. М-да, господа, хорошее время было. Но время, понимаете ли, течет, и все соответственно меняется. То, что было хорошо три года назад, сейчас уже невыносимо убого. Горе тому разработчику, который не понимает эту простую истину, горе тому дизайнеру, который не работает с опережением...



Еще до того, как вышла **Daikatana**, я мечтал в обзоре уделить побольше места тому, как часто игра откладывалась. И как долго она в конечном итоге разрабатывалась. А вот сейчас, в самый, можно сказать, ответственный момент, передумал. Не о чем здесь говорить. Я не берусь предположить, сколько денег Ромеро вытянул из несчастной Eidos, для которой выпуск **Daikatana** оказался, судя по всему, делом принципа, я даже думать не хочу о том, какая часть из них все-таки в Eidos вернется, но все-таки рискну утверждать, что в каком бы виде **Daikatana** не была выпущена, скажем, год назад, ее бы ждал успех, несравнимый с тем... с тем, что случится с ней теперь.

Что может случиться с творением Джона Ромеро? Во-первых, его отругают все, кому не лень. Во-вторых, **Daikatana** очень быстро забудут, и вспомнят о ней только хозяева Богом забытых сайтов и только тогда, когда будут искать победителя в какой-нибудь идиотской номинации вроде «Разочарования Года». В-третьих, что самое ужасное, в **Daikatana** не будут играть. При этом назвать игру отстоем и этим закончить статью лично я не могу. **Daikatana** действительно достаточно качественно сделана, разработчики действительно постарались сделать ее оригинальной, а дизайнеры просто из кожи вон лезли, чтобы сделать нечто исключительно экстраординарное.

В процессе разработки **Daikatana** компанию Ion Storm покинули многие сотрудники. Мне кажется, это были честные и, кроме всего прочего, смелые люди. Люди, которые не хотели заниматься неинтересным им делом. То, что **Daikatana** было неинтересно разрабатывать, становится ясно с первых же моментов игры. Вымученные ролики, отчаянные новаторства, хардкорный стиль игрового процесса... Я прямо-таки вижу несчастных работников Ion Storm, которые собираются за круглым столом и размышляют, что бы им еще такое клевое в игре придумать, чтобы она производила хоть какое-то впечатление. «Мужики, ну чего еще можно сделать-то? И сюжет у нас покруче, чем в Half-Life, будет, и оружия хватает, и монстры оригинальные, и с дизайном все в порядке. Что тут еще можно сделать?» Да ничего. И делать тут нечего, но и игры так в любом случае разрабатывать нельзя.

Возможно, здесь будет уместна пошлая пословица: «не в деньгах счастье». Как видите, деньги не помогли Daikatana стать шедевром, и даже хорошей игрой ее сложно назвать. Сложно, но, наверное, все-таки можно. **Daikatana** в общих чертах напоминает мне Messiah, разработчики которой понаворотили в игре столько всего, что никто так и не понял, зачем все эти навороты были нужны. Впрочем, Shiny повезло значительно больше, чем Ion Storm. У Дейва Перри была, по крайней мере, действительно оригинальная идея, а у Ромеро кроме солидного опыта, славы, денег Eidos и бесхитростных решений в области дизайна не было решительно ничего. Автор Doom'а знал, что ему нужно разрабатывать новую игру. Догадывался, что этой игрой должен быть

Платформа: PC
Жанр: 3d-action
Издатель: Eidos
Разработчик: Ion Storm
Локализация: Snowball Interactive
Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 MB RAM, Win'95/98/2000
Онлайн: http://www.daikatana.com

ДОСТОИНСТВА

Отличный игровой дизайн, занимательный сюжет, большое разнообразие.

НЕДОСТАТКИ

Невероятно высокая игровая сложность, отсутствие возможности свободного сохранения, жутковатые модели персонажей, анимированные соответствующим образом.

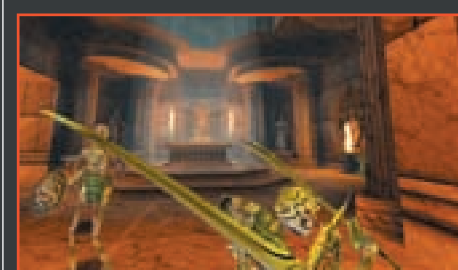
РЕЗЮМЕ

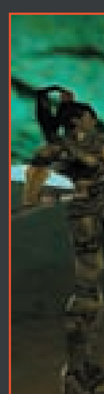
Daikatana не оправдала наших надежд. За более, чем три года разработки игра успела «закиснуть».

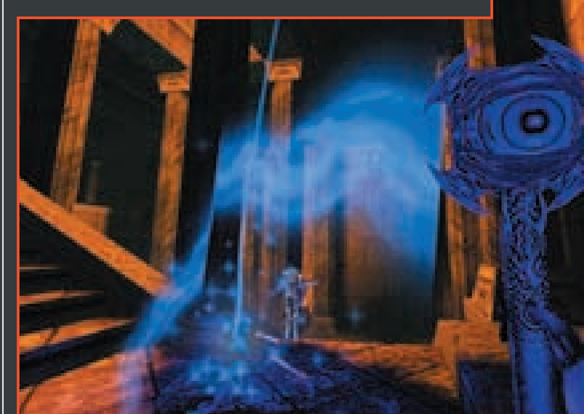
7.0

1	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS





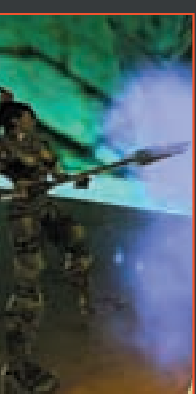





AIR FORCE
127
Venom
TACTICAL 3-D ACTION
Руссобит-М
СТРАНА
ИГР


DEAD or ALIVE
DEAD OR ALIVE 2
TECMO



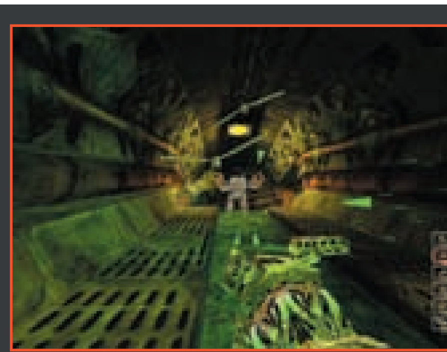


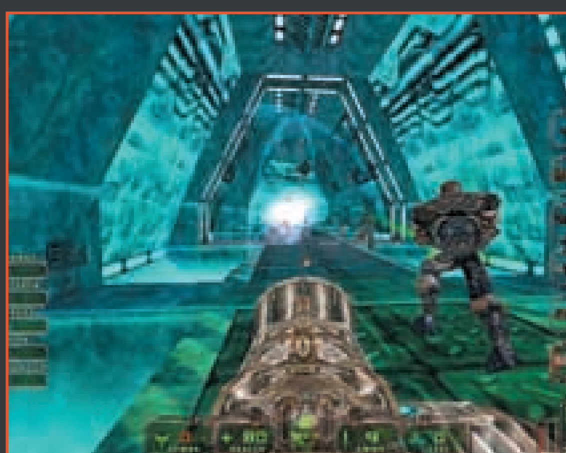


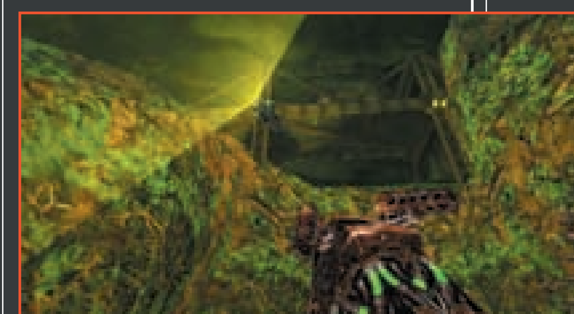
3D-action. Туманно представлял себе, какой. Ну и, соответственно, начал делать. Кстати, если в ближайшие два года будет анонсирован сиквел **Daikatana** от Джона Ромеро, можете считать, что я в свое время глубоко ошибался.

Интересна реакция игрового мира на выход **Daikatana**. То ли народ не успел еще очухаться после информационного взрыва на E3, то ли игра оказалась слишком неоднозначной, но к моменту написания обзора в том же Инете оценки рецензентов отсутствовали. «Наконец, **Daikatana** вышла, сейчас играю, вроде неплохо», — этими словами исчерпываются первые отклики. Главному редактору игра вроде бы понравилась, но по-моему только мне назло. Леонид Акиншин назвал игру странной, и в этом я с ним вынужден согласиться. В общем, как вы сами видите, прямо сказать, хорошая игра получилась или плохая, очень сложно. Я бы сказал, что она вообще не получилась. Однако пора прервать это безобразие, в которое выродилось мое вступление, и приступить к самой сути.

Daikatana — игра, которая одним своим названием заставляет думать об эдаком прояпонском стиле, в котором она якобы сделана. В свое время Джон Ромеро увидел намечавшиеся тенденции и зарождающуюся моду на японский дизайн и решил использовать их в своем новом проекте. Наверное, поэтому в **Daikatana** есть полуэпический сюжет, который все уже давно знают. В нем переплелись красивые японские имена — Эбихара, Мишима, Мийамото — традиционное оружие самураев, лекарство от СПИДа и загадочная фраза «все должно было бы быть не так, как есть сейчас». Если, конечно, поставить своей целью раздолбать игровой сюжет, то это можно будет сделать без особых проблем, однако делать мы этого не будем. Для 3D-action'a, на мой взгляд, придумано очень неплохо. Теперь о том, как реализован этот сюжет в самой игре. А реализован он, на самом деле, с помощью мультиков на движке. Игра, например, начинается с того, что нам крупным (очень крупным) планом демонстрируется главный герой игры Хиро Миямото, оттачивающий свой боевой стиль. Надо видеть, как извращались дизайнеры с камерой, лишь бы не заострять внимание игрока на убогой анимации телодвижений Миямото. В конце концов, в тренировочный зал вламывается какой-то непонятный старик по имени Тоширо Эбихара. Он сообщает, что у него есть очень важная информация, которая непременно заинтересует Миямото. Когда тот спрашивает, что за информацию Эбихара готов предоставить, незваный гость сообщает, что «здесь нас могут услышать», и после этого предлагает... прогуляться. Железная, прямо-таки чугунная логика, однако не будем пока делать из этого малозначительного факта далеко идущих выво-









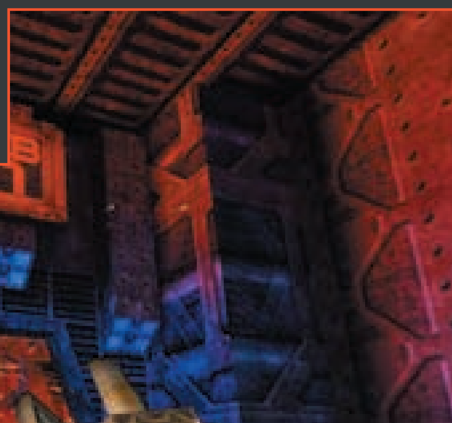
дов. В общем, в процессе прогулки Эбихара рассказывает Хиро Миямото захватывающую историю, представляющую собой, собственно, завязку к сюжету, и в итоге просит разыскать свою дочь. Заканчивается весь этот базар не очень оригинально: старый Эбихара погибает самым что ни на есть драматичным образом. Вступительный ролик **Daikatana** вызвал лично у меня массу ассоциаций со... вступительным роликом ShenMue. Дождь, раскаты грома, тайны японских семейств и лаконичная концовка... Эта общая стилистическая похожесть меня чрезвычайно развеселила.

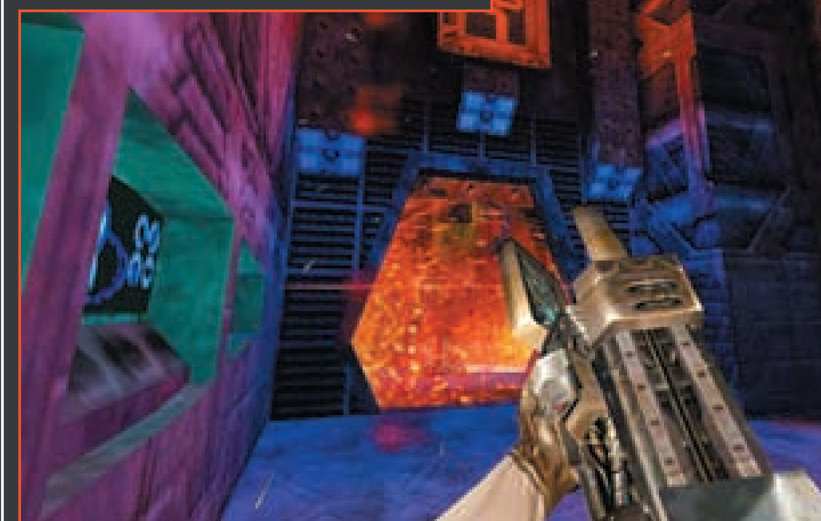


Уровень сложности **Daikatana** — это, пожалуй, самая основная ошибка разработчиков. Такую игру нужно было делать максимально простой, дабы мы, не дай Бог, не бросили игру, застряв на каком-нибудь монстре. А здесь в самом начале игры встречается исключительно идиотский босс, разнести которого даже на самом простом уровне сложности затруднительно. Зачем нужно было так коверкать жизнь игроку, ума не приложу. Может, Ромеро сотоварищи хотел прежде всего удовлетворить хардкорные потребности геймеров-профессионалов, которые даже спят с мышкой? В таком случае ему осталось только найти таковых, продать им весь тираж и заставить написать пару благожелательных обзоров в крупных игровых журналах.

Если бы монстры были единственным препятствием на пути прохождения **Daikatana**... Надо было быть настоящим извращенцем, чтобы удалить возможность сохранения в любой момент игры! Вы не ослышались, Ромеро, по словам моего коллеги, «посягнул на основы основ». Теперь мы можем сохраняться лишь на манер старых приставочных игрушек. Для того чтобы сделать банальный save, приходится находить специальные кристаллы, разбросанные по уровням. Здорово, правда? На приставках, например, ограничение возможности сохранения было обусловлено чисто техническими проблемами, а разработчики **Daikatana** пошли на этот шаг сознательно, наплевав на традиции, целесообразность и несчастных игроков. До сих пор не верится... И без того сложная игра оказалась просто недоступной для большинства геймеров. Зачем это нужно было делать, непонятно.

Время от времени, впрочем, игра демонстрирует лучшие свои стороны, и тогда кажется, что не все еще потеряно. **Daikatana** оказывается то чрезвычайно оригинальной, то безумно банальной. Да, четыре временных эпизода, в которых мы путешествуем, это оригинально. Но скелеты в качестве врагов... это, знаете ли, немножко смешно. Если набраться терпения, принять правила игры такими, какие они есть, то, в принципе, от игры можно даже получить некоторое удовольствие. Благодарить за это нужно игровых дизайнеров, которые всеми возможными способами постарались разнообразить игровой процесс. Временами чувствуется рука Ромеро. Безумие красок, стилизованные интерьеры, очень своеобразные спецэффекты производят, несмотря ни на что, впечатление свежести. Да и сам принцип путешествия во времени в качестве смены декораций на уровнях вполне оригинален. По крайней мере, я ничего подобного вспомнить не могу. Плюс масса оружия, плюс тучи врагов... Впрочем, оружие частенько повторяется, а враги не менее часто раздражают. Особенно эти жуткие комары.











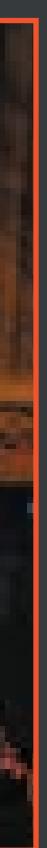
А дальше... дальше начинается 3D-action, который не имеет практически ничего общего со вступительным роликом. Кстати, скажите, пожалуйста, возможно ли сформировать свое мнение об игре на основе впечатлений от первых десяти минут? Конечно, нельзя, об этом автор игрового журнала даже говорить не должен, он просто обязан изучить то, о чем он писать собирается! Согласен, но речь идет не обо мне. Речь идет о тех, кто купит **Daikatana**, минут пять побродит по зеленым лужам и темным пещерам, постреляет по бронированным лягушкам и комарам, еще столько же времени потратит на сражение с первым боссом, потом пожмет плечами и... сформирует свое мнение об игре на основе впечатлений от первых десяти минут. И окажется абсолютно прав, поскольку, если начало первого игрового уровня кого-то разочаровало, то вряд ли стоит пыжиться и проходить дальше только ради того, чтобы увидеть немногочисленные по-настоящему эффектные игровые моменты. Меня начало первого уровня тоже разочаровало, хотя по долгу службы мне пришлось напрячься и изучить игру значительно более подробно.

Впрочем, о том, что вас ждет с самого начала, стоит поговорить подробнее. Ждут вас, как я уже говорил, зеленые лужи и темные пещеры. В качестве врагов: комары, лягушки и более-менее приличные крокодилы. Комары бронированные, но жужжат как настоящие. Лягушки прыгают как обезьяны и раздражают немеренно. Вообще тот факт, что нам приходится сражаться с насекомыми и земноводными, пусть даже в виде роботов, чрезвычайно раздражает. Хочется нормальных, настоящих врагов, а нам подсовывают какую-то металлическую ерунду, которую, вдобавок ко всему, почему-то очень непросто уничтожать.

Однако это еще не все! Представьте себе, у нас есть два союзника, которые по замыслу разработчиков должны помогать нам по ходу игры. Наши боевые товарищи представлены в виде дочки того самого Тошира Эбихара и какого-то окончательно странного чувака по имени Superfly Johnson. Вообще-то, наличием NPC, которые оказывают реальное воздействие на ход игрового процесса, из игр жанра 3D-action может похвастаться только, пожалуй, Half-Life. Ну и **Daikatana** теперь, соответственно. Увы, нам от этого легче не становится. Нам от этого приходится страдать. Оба наших соратника оказываются абсолютными дебилами, которые в принципе не в состоянии выжить. О какой там помощи игроку вы говорите! Это игрок должен помогать NPC, делать так, чтобы Микико Эбихаро и... этот... Джонсон, короче, не умирали в процессе валяния дурака на поле боя. Потому как, когда хотя бы один из этих моральных уродов погибает (что отнюдь не удивительно), игра автоматически заканчивается не в вашу пользу. Хотите совет? Пожалуйста — старайтесь как можно меньше прибегать к услугам своих... хм, «помощников».

Лично я о звуковом сопровождении в игре предпочитаю писать либо когда оно выдающееся, либо когда оно одним своим присутствием портит всю игру. В случае с **Daikatana** готов нарушить свои правила. В принципе, практически все сделано очень неплохо, за небольшим исключением. В качестве исключения не могу не вспомнить жужжание комаров, будь они неладны, а также... крики людей, которые видят Хиро Миямото с оружием в руках. Люди спокойно стоят, не убегают, не дергаются, вообще не шевелятся, но орут самыми дебильными голосами, которые только можно себе представить. Иногда орут в унисон. Очень похоже на психушку.

Графика... Где-то я слышал весьма благожелательный в общих чертах отзыв о графике **Daikatana**. Что-то вроде: «Временами даже похоже на Unreal!». Да, есть чему порадоваться... Только сколько Unreal'у годочков-то уже стукнуло? Два? Поразительно, а мы как дети радуемся тому, что Daikatana временами на него похожа... Вообще, необычными текстурами и великолепными спецэффектами сейчас мало кого удивишь. А вот красивыми, хорошо анимированными персонажами, которых в **Daikatana**, разумеется, нет и быть не может... Мне очень интересно, сколько полигонов разработчики пожертвовали на тельце главного героя. Точно не знаю, не считал, но могу со всей ответственностью заявить, что немного. Ради справедливости стоит отметить, что разработчики даже не поленились, чтобы сделать полигонной одежду некоторых персонажей. Но Боже, как выглядит эта корявая куча многоугольников! Очень похоже на картонную коробку, которую долго и не особенно аккуратно мяли. Напоминаю, мы живем в 2000 году. Уже вышел Dreamcast и PlayStation 2. Уже был анонсирован X-Box. Вы держите в руках уже 68 номер «Страны Игр». Технологический прогресс не стоит на месте, акселераторы второго поколения уже успели устареть, а бабушки в московских трамваях в последнее время стали активно пользоваться мобильными телефонами. На фоне всего этого великолепия просто стыдно выпускать игры с такой графикой! А какие лица нарисовали разработчики игровым персонажам! Это надо видеть... Однако, если вы думаете, что на этом графические беды **Daikatana** заканчиваются, то вы глубоко ошибаетесь. Как герои игры анимированы... Как они бегают, ходят, стреляют... На это горько смотреть. Ни за что не поверю, что нельзя было сделать лучше. Только не надо говорить о дизайне! Дизайн тут совершенно не при чем. И вообще, если Хиро Миямото ходит как инвалид, то это можно объяснить только слабым, устаревшим графическим движком, который не способен удовлетворить современные требования. Вдобавок ко всему **Daikatana** тормозит... Практически полный перечень недостатков, которые могут встретиться в игре с визуальной точки зрения.





Перечитал я сейчас всю статью и с ужасом обнаружил, что игра по моим словам получается недостойной внимания большинства читателей «Страны Игр». В принципе, играть можно. Не исключаю, что кому-то это занятие понравится, а кто-то отыграет законные десять минут и пожмет плечами. Дело, однако, в другом. Дело в том, что от **Daikatana** мы ждали несравненно большего. Эту игру больше трех лет разрабатывал Джон Ромеро. Должна же она была получиться, как минимум, хорошей. Увы, Daikatana оказалась, на мой взгляд, никакой. Или странной. Ну, представьте себе, что сейчас выходит слегка обновленный и усложненный Quake II с сюжетом и роликами на движке. Конечно, фанатам 3D-action'ов пропускать **Daikatana** нельзя, а вот всем остальным... Если вы человек терпеливый, если вас не останавливают вышеприведенные факты, то можете смело покупать игру.

СИ *REVIEW*





Платформа: PC
Жанр: авиасимулятор
Издатель: Mindscape
Разработчик: Eagle Dynamix
Требования к компьютеру: P-233ммх, 32 Mb RAM, 4 Mb видео-карта
Онлайн: http://www.flanker2.com

FLANKER 2.0

Александр Черных

Дело было давно — аж в 95 году. Пять, короче, лет назад. И жили-были на свете перцы по имени Eagle Dynamix. Что? Ну конечно, они жили в России! Где же еще-то?



ДАВНЫМ-*ДАВНО*

И вот написали они как-то игруху — не простую, а золотую, всю из себя очень крутую. И называлась игруха... Точно! «Su-27 Flanker», или, по-нашему, по-русски, «Су-27».

Шуму тогда игруха та наделала много. Графика в ней была векторная, и потому глубоко ущербная, но вот реалистичность и геймплей... Реалистичность по тем временам была просто невероятная, а геймплей — просто, как говорится, не оторваться. В общем, игра была — ураган. Правда, чего уж греха таить, векторная графика, хоть и будучи очень быстрой, уже тогда многих от игры просто отпугнула. Но тогда, пять лет назад, Eagle Dynamix клятвенно обещали нам продолжение! Причем не просто продолжение, а НЕЧТО! Нечто такое, от чего все должны были встать на уши.

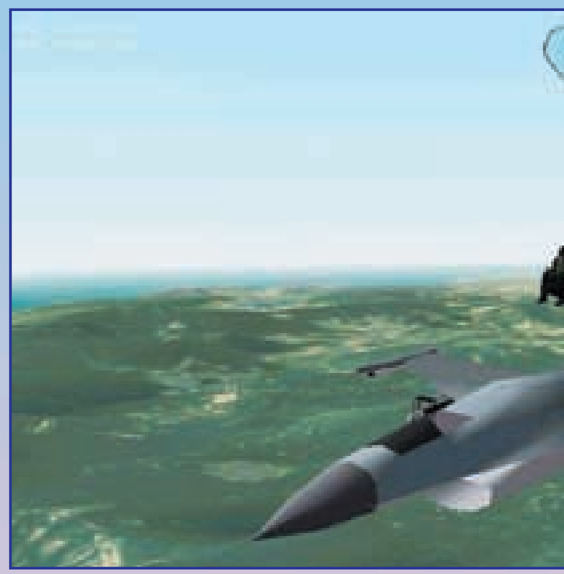
Слухи про игру ходили жуткие. Будто минимальные требования у нее — P3 128мб, 2 гига на винте, будто без пятичасовой подготовки за клаву не садись — все суперсложно и ультрареалистично, будто игра эта будет и не игра вовсе, а что-то такое невероятное и фантастическое, но ее на рынок не выпускают ФСБшники, потому что все о Су-27 в ней очень точно и подробно, и это на руку НАТОвцам и прочим капиталистам.

Так вот дубель два: прошло с тех пор пять лет. Никто уже никому не верил, никто никого не слушал. И тут «Су-27 2.0» появился в продаже.

РУССКИЙ *РАЗМЕР*

Принес. Сел. Открыл коробочку. Минимальная конфигурация — божеская: 233ммх, 32мб, 3Д-видео. Выбросил мануаль — слишком толстый, страниц 500, наверно. Достал диск. Запихнул в привод. Где тут setup.exe?

И началось. Сколько нужно стандартной компьютерной игре под инсталляцию? 100 мб? 200? 400? Я решил, что 400 мб места на винте хватит самой требовательной игрушке, и начал инсталлиться. Сижу, прогресс бар бежит-бежит и вдруг останавливается. Мало, понимаете ли, ей четыреста мегов под инсталляцию оказалось! Я — давай место освобождать. До 700 мегов свободных кое-как дотянул. Инсталлюсь еще раз — слава Богу, нормально. Прежде чем перезапуститься, смотрю, сколько места на винте свободно осталось. СКОЛЬКО-СКОЛЬКО? 90 мегов? Выходит, игруха на 600 с гаком мегов встала? Изумляюсь: воистину Русский размер!



Ребучусь и запускаю игруху. Смотрю стандартную для авиасимулятора мультяшку: воздушные бои, крылатые герои мочат крылатых негодяев. Поскольку герои на этот раз (в отличие от всех остальных авиасимов) — краснозвездные, а негодяи — янки, турки и прочие чурки, смотреть мультик приятно вдвойне. Напрягает только музыка — очередная интерпретация «Дубинушки». Если она будет такой всю игру — я ее вырублю к чертовой матери... Тем временем мультик кончается. По экрану ползет очередной прогресс бар, грузятся текстуры и... я вылетаю в винды. Изумляюсь, перезапускаюсь, снова вылетаю. И так еще дважды. На третий раз догадываюсь залезть в readme: там выясняется, что под свап-файл игрухе надо еще минимум 250 мегов на винте. То есть всего, чтоб играть в «Су-27 2.0», нужно около 850-900 мегов на винте. Это ж ни фига себе! Ертыхаюсь, стираю с винта все что можно, освобождаю место. Запускаюсь...

МЕНЮ-*ТЕБЮ*

Ура! Я загрузил ее. Час боролся — интересно, заработает сама игруха-то? Менюшка работает пока что. Что у нас тут? Как обычно: быстрый старт, курс обучения, кампания, просмотр моделей объектов, мультиплейер, настройки... Ничего, короче, нового. Лезу сразу в настройки — Господи, сколько их! — подрубаю джойстик, навскидку выставляю видео-опции, врубаю все связанное с реализмом на всю. Снова вылезаю в главное меню, но, прежде чем залезть в игровой процесс, соблазняюсь поглядеть трехмерные модели. Влезаю — ух ты! Моделей — море, журнала не хватит перечислить. Потрясающие по детализации штуковины! Каждая ракета на каждом пилоне прорисована. Камуфляж каждого самолета выдержан великолепно. Если на общеигровом фоне это будет смотреться так же — я сдаюсь: это что-то с чем-то. По крайней мере выгодно отличается от всех игрушек, что и видел когда-либо, включая хваленый «Falcon 4.0». Листаю, просматриваю модели кораблей, танков, ракетных установок... Просто супер. Все как живое.

С трудом отрываюсь, выползаю в главное меню. Стильное оно все-таки. Долго думаю: полезть сразу в









instant action или в обучалку? Ломаюсь, но любопытство берет верх: чему ж нас еще научить-то можно?

Через секунду выясняется, что учить нас можно абсолютно всему. Обучалка разделена на темы: базовые навыки, взлет, посадка, воздушная акробатика, удары по наземным, воздушным, морским целям, еще что-то там... Причем, каждая тема разделена на подтемы. Так сказать, для пущего интересу. Например, удары по воздушным целям делятся на: удары по целям вне зоны видимости и в зоне видимости, посадка отрабатывается на ВПП и на ТААКР (тяжелый атомный авианесущий крейсер)... Крейсер! Блин горелый, да в этой игрушке можно еще и на Су-33 летать, а я и забыл! Вот с него-то мы и начнем... Выбираю в меню «взлет с ТААКР» и...

ЛЕТАЛКА

...и неожиданно обнаруживаю себя в самом настоящем Су-33, стоящем на палубе крейсера, где-то рядом с крымским побережьем. Врубаю внешний вид: модель крейсера выполнена великолепно, радары вращаются, антенны подергиваются, дефлектор поднят. Нудный голос говорит: «Я рекомендую вам посмотреть, как компьютер выполнит это упражнение, а потом попробовать самостоятельно...». Да ну его на фиг! Тыкаю в «escape», перевожу управление на себя... Как там у Гагарина? Поехали?

Выпускаю закрылки, врубаю форсаж — стартую. Су-33 срывается с места, как будто оттолкнувшись от дефлектора. Старт кажется потрясающе быстрым: палуба просто проваливается из-под стоек шасси, и я вдруг понимаю, что разбег кончился. Убираю шасси, закрылки, легко потягиваю стик на себя, оглядываюсь. Вокруг — море. Набирая высоту, разглядываю кокпит. Вскоре, после многочисленных тыканий в кнопки переключения вида, выясняется что вид из кокпита в игре — один, да и тот трехмерный (это, несомненно, положительно сказывается на количестве отображаемых в секунду кадров :)). Кручу головой. Несмотря на трехмерность, все приборы и инструменты легко читаются, все выглядит просто великолепно. Все надписи — на русском языке (ура!). Через пару минут верчения головой прихожу к выводу, что кокпит выглядит просто замечательно, ни в одной игре ничего похожего я не видел! Суперкокпит! Наконец-то в авиасимуляторе можно действительно эффективно, так сказать, «крутить головой»!

Тем временем море под крылом заканчивается и начинается берег. Рельеф просто великолепен, нигде ничего похожего не видел. Роща деревьев внизу. Железнодорожная станция с отъезжающим поездом. И... город. Поражает количеством деталей с первого взгляда! Дороги, машины на обочинах и во дворах небольших домов, какой-то завод на окраине... Текстуры зданий подобраны так здорово, что те выглядят как настоящие — только кое-где, на мой взгляд, масштабы местами капельку хромают — не нашел ни одного дерева ниже пятиэтажки. Но с высоты это кажется мелочью — приглядеться практически не успеваешь.

Разворачиваюсь, врубаю пушку. Хочу проверить, так сказать, интерактивность в первой стадии. Захожу на дома. Залп! Еще! Домам, похоже, все равно — пара длинных очередей не оставила на них ни следа. Обидно! Правда, призадумавшись минутой позже, решаю, что это может быть и верно — пушка-то всего 30мм. Чего им, кирпичным, будет-то?

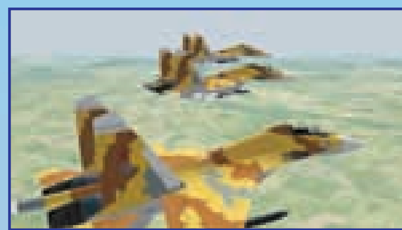
Лечу над дорогой, нахожу высоченный мост через какой-то не то пролив, не то рукав реки. Решаю пролететь под ним... Разворачиваюсь, снижаюсь... Вот это да! Запросто. Если я не ошибаюсь, в «Су-27 1.0» этого было нельзя сделать — там мосты были запретной темой. Правда, там можно было летать под линиями высоковольтки, но это, как чуть позднее показала практика, не запрещается и в «Су-27 2.0».













Вдоволь налетавшись над городом, решаю вернуться на крейсер. По дороге снова разглядываю модель Сушки снаружи. Просто ураган! Красиво — потрясающе: все управляющие поверхности движутся, временами при резких движениях стиком на законцовках крыла возникает инверсия, реактивные струи из двигателей на форсаже выглядят как снятые на видео. Правда, иногда внешняя камера все же наползает на модель, и часть полигонов куда-то проваливается. Выглядит нездорово, если не сказать — жутко. Но у меня за все время игры это пока что было всего однажды, так что ничего страшного. А звуки какие! Звук работающего двигателя, звучки сервомеханизмов, звук стреляющей пушки... Они звучат по-разному даже в зависимости от положения камеры! Просто супер. Это — реальный трехмерный звук. Подвезло, наверное, людям с нешумными Вортексами и прочими модными аудюхами, а я со своей еэсэской отдыхаю.

Подхожу к крейсеру. Врубаю инструментальную посадочную систему, минут пять кручусь в небесах, пытаясь поставить машину, как надо — наконец, мне это удается. Убираю обороты, выпускаю закрылки (появляется ощущение, что машина как бы проваливается вниз — как живая!), шасси, опускаю посадочный гак. Все индикаторы горят — гак не горит. Бага, наверное. Врубаю внешний вид, чтоб убедиться, что все в порядке — точно, все ок. Это индикатор глючит. Я знаю, что в «Су-27 2.0» отлично проработана имитация отказов систем, но отказ это в данном случае или прозаичный глюк — сказать не могу. Между тем, пока я размышляю, машина теряет скорость, вытянуть ее мне не удается, и она просто падает на палубу. Взрыв. Бой в Крыму, все в дыму. На палубе валяется мой фюзеляж, остальных деталей самолета что-то не видать. Взрыв собственно самолета можно было бы и поприличнее проработать. Ну да ладно.

МЕХАНИК СЛАВА

Ок, процесс обучения прошел нормально.. Постепенно выполняю из интереса еще несколько обучающих вылетов: изучаю воздушный бой (Черт возьми! Какой умный AI! Просто супермен. Я на него лоб в лоб — он мне очередь из пушки между глаз. Я его на виражах — он на хвосте висит и не слезает. Правда, я ему потом ракетой в нюх дал — тут-то он копыта и откинул, но это уже другая история.), взлетаю и сажусь с разных авиабаз (Блин! Я ни в одной игрухе еще не видел такого классного изображения авиабазы! Не просто серая полоса на земле с тремя ангарами, а настоящий огромный комплекс, с кучей установок, зданий, машин, бункеров! ВПП — из бетонных плит! Причем нарисовано все — потрясающе просто.), пытаюсь вникнуть в основы высшего пилотажа. Кстати, если б вы видели, как в игре реализован срыв в штопор! Все происходит так натурально, что просто голова кружится. А вообще, говоря откровенно об интерактивных курсах обучения в «Су-27 2.0»... Есть тут все-таки чему поучиться, как ни странно. Эта игрушка меняет меня как гамера. Все мои представления об авиасимуляторах как о жанре рушатся — а я не жалею, мне жутко нравится.

Наконец, чую себя окрепшим. Руки доходят до редактора миссий. Помнится, в первом «Флэнкере» это был сверхинструмент, позволял делать все что угодно — создавать любые боевые задачи, планировать все, как в жизни... А здесь?

Влезаю. Интерфейс — как интерфейс. Очень напоминает старый редактор от первого «Флэнкера». Кнопочки, слайдеры. Чтоб разобраться, загружаю первую попавшуюся миссию, на автомате читаю брифинг...

«Вы сидите в своем «Су» и вспоминаете, как вчера вечером играли в карты на деньги с сослуживцами и выиграли у механика Славы всю его месячную зарплату...».

И что-то там еще такое. Жизненное. И какой-то брифинг на одну строку, который я даже дочитывать не стал.

О Боже! У меня нет друзей, с которыми можно играть на зарплату в карты! Я вообще не играю в карты, не пью, не курю, избегаю женщин... Короче, я решил, что миссию надо создавать самому.

Через пять минут редактор я освоил. Все там оказалось очень здорово и просто. Можно создавать и миссии, и кампании (правда, все они нединамические, включая ту, что приходит в игре от девелоперов — ничего интересного, опять, по-моему, война с Хохляндией), и кампании. Можно менять время, погоду, боевую обстановку (часть такая-то во столько-то отходит туда-то), имитировать отказы систем (может поэтому у всех моих друзей, которые заходят ко мне поиграть во Флэнкер, отказывают все системы сразу?). Мало того: там я наткнулся на возможность менять скины на самолетах! Они, оказывается, в свободном полете — тыкаешь в соответствующую бээмпэшку, редактируешь ее где-нть в фотошопе, и вот, пожалуйста, — ваш Су-27 с черепом и костями на крыльях матового черного цвета.

Еще через пять минут моя первая миссия была готова. А еще через два часа — настоящая маленькая кампания из трех миссий.

НА СЛАДКОЕ

Что у нас сегодня на сладкое? То же, что и всегда. Каша с мясом. Мультиплейер, короче. Тут я, правда, вас расстрою: сам еще не играл. Правда, те, кто играли, говорят, что стабильнее игрушки для мультиплейера они в жизни не видели. Грустно другое: для нормальной игры рекомендуется выделенка или 57600. Так что меня эти разговоры о стабильности ничуть не удивляют.

А в общем и целом, если говорить о перспективах мультиплейера в этой игре, можно с уверенностью утверждать: круче, видимо, еще долго ничего не будет. Сами посудите: возможность обмениваться миссиями, стабильная игра, обилие техники. Чего еще надо-то?

И вообще, похоже, что «Су-27 2.0» — едва ли не самая удачная игра в истории авиасимуляторов. В ней есть абсолютно все: и ветераны, и новички этого жанра обнаружат для себя в ней что-то привлекательное. Если б не дикие системные требования — все было бы совсем... Нет, лучше, чем сейчас, вряд ли было бы.

Короче, встречайте нового короля небес. Прячьтесь, «Фэлконы» и «Иглы»: на сцене «Су-27 2.0»!

СИ REVIEW



Z-MAIL: ЭТО ВАША ПОЧТА!

- бесплатный почтовый ящик на доменах @zmail.ru, @id.ru, @go.ru, @ok.ru, @ru.ru
- 3 Мб дискового пространства
- удобный веб-интерфейс
- автоответчик
- доступ к удаленным POP3 ящикам

Дополнительные сервисы для почты - за $1 в месяц!

Специальное предложение для корпоративных клиентов: почтовые сервера для любых потребностей!



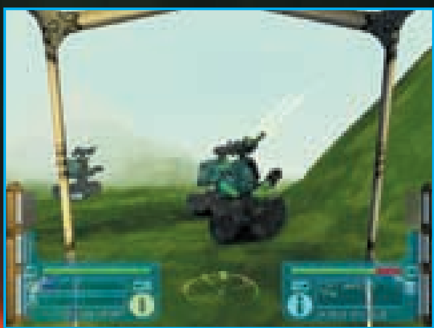
http://www.zmail.ru
e-mail: info@zmail.ru
тел. (095) 250 4629

Мы знаем о почте все!

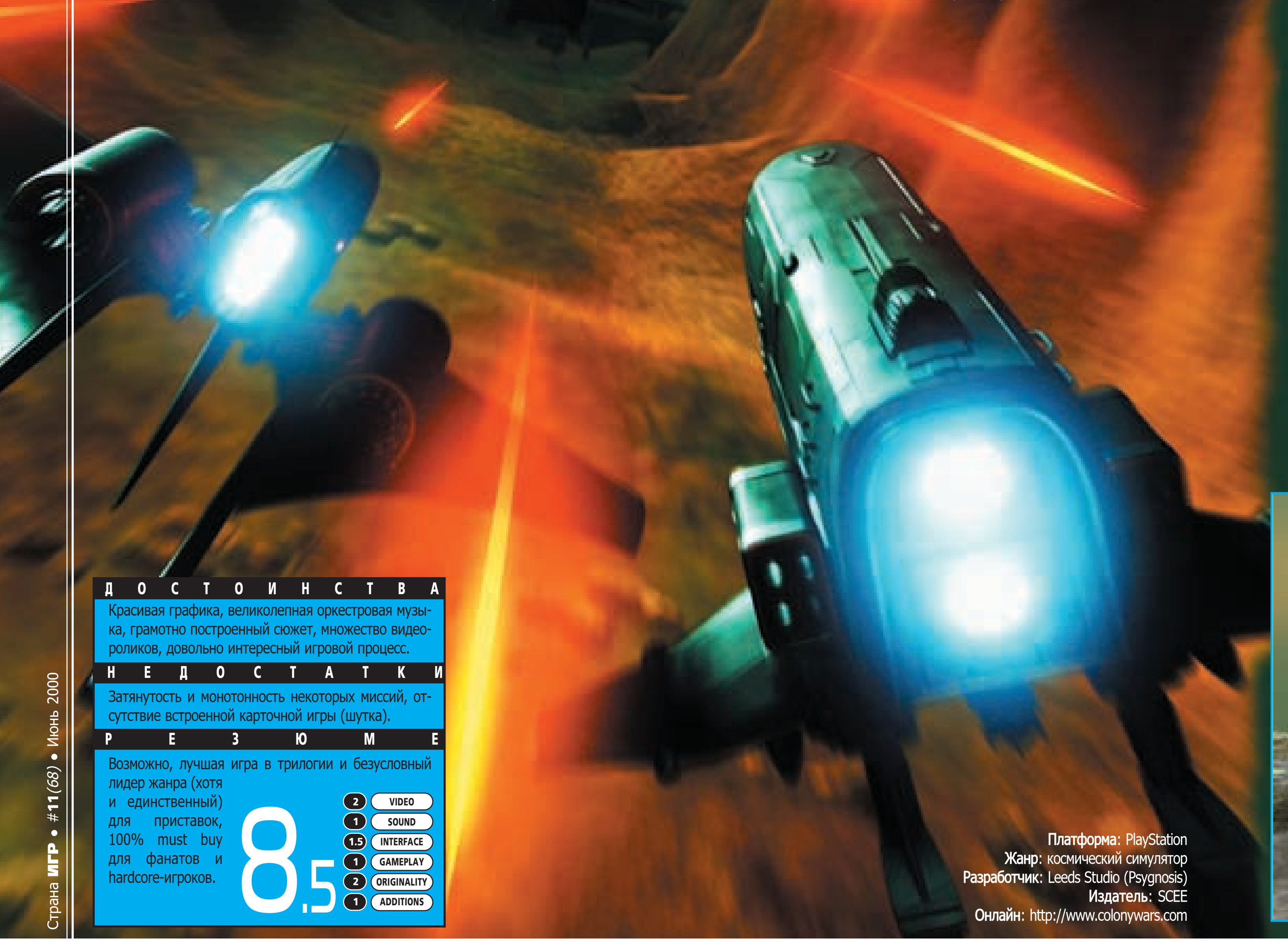
COLONY WARS: RED SUN

Михаил Разумкин





«Что PC-шнику хорошо, приставочнику — смерть». Очевидно, именно этой народной мудростью объясняется практически полное отсутствие игр жанра «симуляторов чего-нибудь», пусть даже аркадного типа, на видеоприставках. Это, конечно, всего лишь шутка, и подобная ситуация объясняется вполне определенными причинами, но положения вещей это не меняет. Симуляторов как не было, так и нет. Да, есть парочка авиасимуляторов, промелькнул давным-давно четвертый Wing Commander и второй MechWarrior, но ведь это просто крохи по сравнению с тем, что выходит на PC. А о последнем творении под названием Star Ixiom некой известной компании вообще вспоминать не хочется (Elite и то выглядела лучше). И только Psygnosis около трех лет назад решила хоть как-то все исправить и стала регулярно снабжать практически пустую нишу космическими симуляторами первостатейного качества. Взявшись за работу серьезно, они решили сделать не какую-нибудь игру-однодневку, а добротный сериал с продуманной эпической историей, огромным количеством видеороликов, нелинейным развитием сюжета и множеством концовок. Не хватало, пожалуй, лишь лазерных мечей, великой силы да темного императора.



ДОСТОИНСТВА

Красивая графика, великолепная оркестровая музыка, грамотно построенный сюжет, множество видеороликов, довольно интересный игровой процесс.

НЕДОСТАТКИ

Затянутость и монотонность некоторых миссий, отсутствие встроенной карточной игры (шутка).

РЕЗЮМЕ

Возможно, лучшая игра в трилогии и безусловный лидер жанра (хотя и единственный) для приставок, 100% must buy для фанатов и hardcore-игроков.

8.5

2	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

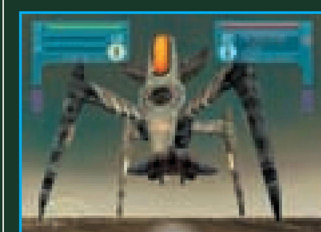
Платформа: PlayStation
Жанр: космический симулятор
Разработчик: Leeds Studio (Psygnosis)
Издатель: SCEE
Онлайн: http://www.colonywars.com

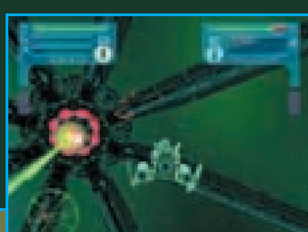
Этот шедевр назывался **Colony Wars** и повествовал о жестокой схватке двух держав — League of Free Nations и Colonial Navy. Вторая часть эпопеи получила название Colony Wars: Vengeance, она успешно продолжила линию, начатую предшественницей. А чуть раньше нее свет увидела игра Blast Radius, выполненная на движке CW, но без сюжетной линии и красочных роликов — это был чистой воды шутер. Идея создания третьей части CW родилась, когда работы по созданию Vengeance уже подходили к концу (сентябрь 1998 года). Правда, не обошлось и без заминок. **Colony Wars: Red Sun** (именно такое название получил третий проект серии) делала совершенно новая команда разработчиков, ответственная за такие игры, как Global Domination и Retro Force. Сменился и продюсер проекта — им стал засветившийся во многих известных на сегодняшний день игровых компаниях человек Dave Semmens. «Свежая кровь» очень неплохо сказалась на сериале, и если вторая часть прошла практически мимо меня (уж очень мало она отличалась от своей предшественницы), то о Red Sun этого сказать нельзя. Еще до выхода игры мы получили достаточно материалов от разработчиков, чтобы понять, что будет представлять собой продолжение **Colony Wars**. Чего только стоил диск с саундтреком — музыкальные композиции, исполненные профессиональным симфоническим оркестром, могли по «монументальности» поспорить с аналогами из «Звездных войн». Да и вообще третьи «Колониальные войны» во многом перекликаются с лукасовским шедевром, взять хотя бы сюжет.

По задумке сценаристов события игры происходят параллельно конфликту, речь о котором шла во второй части сериала, но на другом конце галактики. Игра начинается на маленькой планетке под названием Magenta, находящейся на самой границе освоенной человеком вселенной — мрачной шахтерской колонии, чей внешний вид живо навевает воспоминания о фильме «Чужие». И в этом мерзком местечке прозябает наш главный герой Alexander Lyron Valdemar, по виду очень напоминающий только что покинувшего места заключения уголовника. Его существование настолько однообразно, что единственное, о чем он мечтал — это сны, красивые и удивительные. Однажды заветная мечта сбылась, и это полностью перевернуло размеренную жизнь простого шахтера. Во сне Valdemar увидел призрачную фигуру человека, который поведал ему о том, что происходит на другом конце галактики, о том, что может произойти в его будущем. Возможно, судьба всего человечества теперь зависит от дальнейших действий нашего молодого героя, чья личная судьба каким-то образом связана с таинственным звездным фрегатом «Red Sun», посланным к Земле с дипломатической миссией. Много показав, но ничего толком не объяснив, фигура исчезает со словами, полными философского смысла: «Проснись и живи или спи вечно». Так и не поняв, почему же именно он должен спасать человечество, Valdemar все же бросает работу и покидает свою планету, чтобы стать наемником без страха и упрека (эдакий Хан Соло и Люк в одном лице) и попытаться найти ключ к своему загадочному сну.

Такова завязка сюжета, а дальнейшее его развитие во многом зависит от вас. Сценарий игры практически линеен и провал миссии ведет к «gameover» (не











бойтесь, количество continue не ограничено), а не к изменению сюжетной линии, как это было в оригинальной CW. Фишка третьей части — в широте возможностей, предоставленных игроку. В каждой звездной системе вам предлагают пакет миссий к выполнению (от пяти до десяти). Игровой процесс построен так, что только часть из предложенного вы обязаны выполнить, и именно эти «ключевые» миссии служат основой сюжетной линии и снабжены роликами общей продолжительностью около 15 минут. Остальные же предназначены лишь для пополнения вашего постоянно худеющего кошелька и совсем не обязательны, хотя и весьма разнообразны. От уже привычных «уничтожить всех врагов и остаться живым», защиты конвоев и обороны баз до довольно экзотических «динозавровых сафари», транспортировки космических идолов и шпионских миссий. Есть в **Red Sun** даже мини игра, закамуфлированная сюжетом под TV-шоу жестокого будущего — «Thunderbowl», где на огромной арене, окруженной батареей пушек (очевидно, чтобы игроки не скучали), сражаются четыре корабля. Естественно, один из них — ваш, а цель проста: уничтожить противников и забрать премиальные (весьма приличные). А деньги нужны постоянно, так как вы находитесь на полном самообеспечении. Ведь теперь все покупается и продается, даже наличие ракет на вашем корабле во время боя зависит от того, купили ли вы пару штук или вам не хватило кредитов даже на одну. Вы можете вооружить и переоборудовать корабль по вашему вкусу, благо разработчики постарались: в игре существует 32 вида оружия и 12 видов различного оборудования. Вот только все это разнообразие требует для установки отдельный слот на вашем корабле, а их число ограничено, поэтому приходится постоянно выбирать, что поставить, чем пожертвовать. По мере прохождения всех пятидесяти миссий (это около тридцати часов игры!!!) действия будут постепенно смещаться все ближе и ближе к очагу Vengeance Wars, в связи с чем вам станут доступны более могучие корабли (их тоже придется купить), которые и вооружить можно будет подобающим образом.







Теперь немного об управлении. Оно довольно удобно и практически не претерпело изменений. Отдельно хочется сказать об аналоговом управлении, которое на удивление органично вписалось в общий расклад кнопок и по всем параметрам (в кои-то веки!) превосходит цифровое. Большое спасибо разработчикам! Примерно то же можно сказать и об интерфейсе. Значительные изменения претерпела лишь система сохранения. Исчезли пароли (непонятно, как теперь придется вводить коды вечно холодного лазера и бесконечных ракет), зато появилась возможность save'а в любом месте между миссиями.



CW всегда отличалась великолепной по стандартам PlayStation графикой. **Red Sun** не изменил традициям. Поскольку действие игры происходит в космосе, на поверхности планет и чуть ли не другом измерении, то программистам Leeds Studio пришлось практически полностью «перелопатить» движок от Vengeance, чтобы он смог вместить все это разнообразие. Постарались и дизайнеры, — в игре появилось более 80 новых объектов (это в два раза больше, чем в оригинальных CW), да еще каких! Чего только стоят огромные боевые Tolrasaur'ы или полуживые корабли инопланетной цивилизации, хотя наши корабли больше походят на космические паровозы или утюги-переростки. Как обычно, были добавлены новые спецэффекты, всякие навороты с освещением и т.д. Одним словом, больше взрывов, хороших и разных, не хватает лишь блестящих отражающих корабликов a la машинки в GT!



О звуковом оформлении я уже упоминал в начале статьи. Оно, как и графика, выше всяческих похвал. Оркестровая музыка просто завораживает, еще больше погружая вас в атмосферу игры. Резкие же взрывы лопающихся корпусов гибнущих кораблей и визг разрывающих вакуум лазерных трасс, сдобренные трясущимся в ваших руках Dual Shock, наоборот возвращают к реальности. К недостаткам этой части игры можно лишь отнести отсутствие речевого сопровождения брифингов.

Что касается всей игры в целом, то я не обнаружил каких-либо существенных недостатков, сильно ухудшающих игровой процесс. Безусловно, **Colony Wars: Red Sun** нельзя назвать простой игрой, в которую может с удовольствием сыграть каждый, хотя по этому вопросу она заметно изменилась в лучшую сторону по сравнению с предшественницей. Однако игрок, истосковавшийся по достойным играм, с гарантией «подсядет» на нее на несколько деньков, ведь не каждый игровой сериал может похвастаться стопроцентным приростом качества от серии к серии.

СИ REVIEW

ТЕХМАРКЕТ
ДИДЖИТАЛ

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ ТСМ на базе оригинального процессора Intel ® Pentium ® III в штучной упаковке.

Компьютер **ТСМ “Extreme GTx“** - предназначен для решения задач, требующих значительных вычислительных ресурсов. Он сочетает в себе высокий уровень производительности и лучшие технологические достижения компьютерной индустрии. ПК **ТСМ “Extreme GTx“** обладает широкими возможностями для работы со средствами мультимедиа, разнообразной творческой деятельности, разработки богатых по содержанию Web-узлов, а также может использоваться в качестве высококачественной игровой станции. Компьютеры **ТСМ “Extreme GTx“** проходят обязательный многоступенчатый контроль качества на всех этапах производства в соответствии с международными стандартами. Все компьютеры удовлетворяют требованиям стандарта безопасности, а также гигиеническим нормам.



Бесплатная

гарантия 2 года
доставка по Москве
техническая поддержка

ТСМ “Extreme GTx” *Домашний компьютер*

на базе оригинального процессора Intel ® Pentium ® III
с тактовой частотой 600 МГц - лучший выбор для работы в интернет и игр.

Путь к новым возможностям Internet

ст. м. “Динамо”, ул. 8 Марта, д.10 (095) 723-81-30
ст. м. “Красносельская”, ул. Русаковская, д.2/1 (095) 264-12-34 264-13-33
ст. м. “Каховская”, Симферопольский б-р, д.20а (095) 310-61-00
ст. м. “Сокол”, ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83
ст. м. “ВДНХ”, ВВЦ, пав.№14 “Вычислительная техника”, (095) 974-60-10
ст. м. “ВДНХ”, ВВЦ, пав.№18 “Электротехника”
ст. м. “Савеловская” ВКЦ “Савеловский” павильон D-20, D-38 (095) 784-64-85
ст. м. “Полежаевская” Хорошевское ш., д. 72, корп.1 (095) 941-01-76
ст. м. “Дмитровская” ул. Башиловская, д. 29/27, (095) 257-82-68
Корпоративный отдел: (095) 723-81-26 **e-mail:** corp@techmarket.ru
Дилерский отдел: (095) 214-20-17 **e-mail:** opt@techmarket.ru
Сервис центр “Техмаркет Компьютерс”, 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095) 214-3162
WEB - сайт: www. techmarket.ru прайс-лист на все оборудование
E-mail: office@techmarket.ru
Игровой компьютерный клуб “Техмаркет”
ст. м. “Дмитровская”, ул.Башиловская, д.29 (095)257-82-68



Желаете сэкономить время?
www.5000.ru
Посетите наш Internet магазин. Здесь Вы можете сделать заказ, который Вам доставят в офис или домой.

ФИЛИАЛ:
Великий Новгород “Техмаркет Новгород” ул. Новолучанская, д.10 (816-22)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

НАШИ ДИЛЕРЫ:
Ярославль ”Скан” (0852) 30-2514,22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а
Уфа ”Форте-ВД” (3472) 37-9606 г. Уфа, Проспект Октября 56
Иркутск ”Атон” (3952) 46-7456, 51-1745 г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310
Челябинск Компьютерный салон ”Альт” (3512) 66-5062 г. Челябинск, Проспект Ленина 35
Казань ”Logic Systems” (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092 г. Казань, Б. Красная д. 34
Красноярск ”Индекс” (3912) 27-9887, 65-0372 г. Красноярск, ул. Парижской Коммуны 33, 4 эт.,К.424
Ярославль Компьютерный салон ”XXI век” (0852) 30-8888, 30-4677 г. Ярославль, ул. Совтская 7а
Владивосток ”Ака-Компьютерс” (1232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85
Казань ”Мэлт” (8432) 64-2830, 38-4052 г. Казань, Кремлевская 18
Якутск ”Сибирская компания системной интеграции” (4112) 24-1164 г. Якутск, ул. Октябрьская 26/1-56
Липецк ”Роскомпьютер” (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова д.1
Южно-Сахалинск ”Орбита” (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д 34а
Екатеринбург ”Мегабор” (3432) 22-70-51, 22-46-44 г.Екатеринбург, ул. Степана Разина, 109а, оф.732
Красноярск ”Синтез-Н” (3912) 23-8379, 27-5748 г.Красноярск Проспект Мира, 36,оф.510
Барнаул ”Мэйпл” (3852) 36-4575 г.Барнаул Ул, молодежная 3,оф.9
Ростов-на-Дону НПП “ГеРо” (8632) 90-7200, -01, -02,-03, 66-5256 г.Ростов-на-Дону, ул.Пушкинская 70, оф.107
Екатеринбург Компания АСП (3432) 706-705 г.Екатеринбург, ул.Луначарского 36
Омск Сибирский медведь-компьютер (3812) 30-1210, 30-6693 г.Омск, ул.Ленина 48

Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation

FLYING *HEROES*

Вячеслав Назаров

Как жаль, что люди не летают. Сами по себе, без использования адских машинок типа самолетов, вертолетов и китайских петард. Но и на винтокрылых машинах тоже особо не разлетаешься.



Fly like an angel,
Fly like the dust,
Fly to the Oceans,
Fly like a hand-made God.
Crematory «Fly»

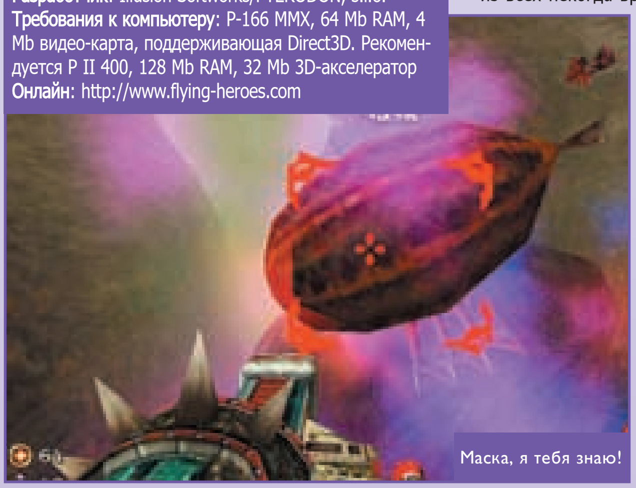
Ваш покорный слуга, к слову сказать, неоднократно поднимался в воздух на борту самолета, но вот приземляться всегда приходилось самостоятельно. Таков уж парашютный спорт, и если с первого раза ничего не получилось, то этот вид развлечений не для вас. Намного проще в этом плане птицам: взмывают в небо они самостоятельно, спускаются тоже, как правило, сами. Хотя среди них и встречаются исключения. Так, например, ежи — очень гордые птицы, и пока их как следует не пнешь, никуда не полетят. Страусы же вообще бесполезные животные и пригодны разве что для того, чтобы пугать их в зоопарке при условии наличия в вольере бетонного пола. А ведь так хочется стать чуть ближе к облакам и тучкам, коснуться рукой Солнца и почувствовать себя настоящим Героем. И если при этом будет присутствовать возможность сбросить с небес на дно самого глубокого ущелья парочку-троечку конкурентов, пытающихся первыми взмыть на недосягаемую высоту, то можно испытать самое натуральное счастье, то есть удовольствие без раскаяния. К сожалению, на сегодняшний день это возможно лишь в параллельных мирах компьютерных игр. Среди которых одним из лучшим является мир **Flying Heroes**.

Я — УЖАС, *ЛЕТЯЩИЙ* НА...

Долгое время в сказочной стране Хесперия царила смута, что в общем-то и неудивительно при таком названии. По давно забытым причинам люди сражались друг с другом, ни на секунду не прекращая творить безобразия и сеять смерть, резонно полагая, что рассуждать об убийстве в шутку — оскорбление для потенциальной жертвы. Долгое время никто не мог остановить это безумие. Еще бы, ведь мало кто из жителей Хесперии мог похвастаться тем, что любит других людей, которые, тем не менее, попадались буквально на каждом шагу. Но в сказочном мире все-таки нашелся пожарник, сумевший затушить всепожирающее пламя гражданских войн. Звали героя просто: император всея Хесперии Атлантон II. Именно благодаря ему у выжженной смертью земли появилась новая надежда.

Новый руководитель страны был хитроумным молодым человеком. Он прекрасно понимал, что тот, кто не думает о людях плохо, тот о них вообще не думает. Очевидно, что его подданные вовсе не горели желанием стать добрыми и хорошими, и вся копящаяся в них злоба и агрессия должна была иметь свой выход. Для этого император начал проводить воздушные бои гладиаторов, которые стали проходить над бывшими полями сражений. Довольно скоро была организована Лига, собравшая лучших бойцов из всех некогда враждовавших кланов. Отныне и во веки веков Хесперия избавилась от разрушительных войн, сменив их на лицезрение битв между лучшими воинами Империи...

Платформа: PC
Жанр: воздушный 3D-action
Издатель: TAKE 2 Interactive
Разработчик: Illusion Softworks/PTERODON, s.r.o.
Требования к компьютеру: P-166 MMX, 64 Mb RAM, 4 Mb видео-карта, поддерживающая Direct3D. Рекомендуется P II 400, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D-акселератор
Онлайн: http://www.flying-heroes.com



Маска, я тебя знаю!

МОТОР *ДЛЯ* КАРЛСОНА

Не так страшен Карлсон, как его пропеллер. Не так красив сюжет игры, как ее графика. Во **Flying Heroes** используется движок Ptero-engine, до этого не проявивший себя ни в одном проекте. Стоит, однако, отметить, что его дебют в новой игре более чем удался. Все уровни, на которых предстоит сражаться бойцам, выглядят просто замечательно. При этом от великолепия некоторых из них просто захватывает дух. Самое любопытное, что суждения всех моих знакомых, успевших ознакомиться с пейзажами Хесперии, по вопросу того, какой же уровень самый красивый, разошлись. Даже с моим. Хотя всем известно, что существует лишь два мнения: мое и неправильное. Впрочем, так уж и быть, я не стану сейчас указывать на лучшие образцы дизайнерского творчества работничков Illusion Softworks, оставив вам возможность судить об этом самостоятельно. Тем более, что каждый

ДОСТОИНСТВА

Отличная графика как в самой игре, так и в регулярно появляющихся заставках. Занятный сюжет и, как следствие, захватывающий игровой процесс. Огромное разнообразие летающих боевых машин/зверей и вооружения, которое они способны нести. Возможность апгрейдить корабли и орудия убийства. Пейзажи на некоторых уровнях могли бы считаться одними из самых красивых среди всех виртуальных миров.

НЕДОСТАТКИ

Иногда скорость полета практически не ощущается, что недопустимо для столь динамичной игры. В силу загадочных причин осуществить резкий разворот в процессе боя практически невозможно. Высокая сложность управления. Желающие испытать свои силы в боях на просторах Internet будут вынуждены в обязательном порядке пользоваться услугами Heat.

РЕЗЮМЕ

Несмотря на некоторые недостатки, игра обладает удивительной притягательностью. Динамичные полеты, бои не на жизнь, а на смерть буквально переносят сознание в сказочный мир летающих героев.

7.5

1.5	VIDEO
1.5	SOUND
1	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS


Завод внизу взорвать не удастся – этого нет в боевом задании


Сейчас я вас настигну! Вот тогда мы похохочем...

человек по-своему прав. Но вот только по-моему — нет. В любом случае во **Flying Heroes** можно увидеть динамическое освещение и тени. Применение particle-эффектов дает прекрасный шанс полюбоваться очень симпатичными взрывами и сопровождающими их огнем, дымом и прочими катаклизмами. Разумеется, в игре используется и система масштабирования, позволяющая на лету изменять количество полигонов в кадре от 5000 до 15000. Кроме того, счастливые обладатели видеокарт, сконструированных на базе Nvidia GeForce, на собственной шкурке ощутят все преимущества T&L-технологии.



Музыкальное оформление **Flying Heroes** не отстает от графического. Клацанье оружия и кряканье птиц звучат очень впечатляюще. Непосредственно музыка тоже очень мила и является по своей сути интерактивной, оперативно меняясь в зависимости от разворачивающихся событий.

ЖЕСТЯНОЙ*КУБОК*

Вся соль, перец да сахар **Flying Heroes** заключается в режиме карьеры, в то время как обыкновенные одиночные миссии не представляют особого интереса для настоящих бойцов. В первом же варианте игрок, выбрав один из четырех кланов, за который он будет сражаться, записывается в самую отстойную первую лигу, чье имя — Железная. В случае успешного участия в состязаниях героические летчики получат шанс перейти в Серебряную, а затем и в Золотую лиги. Объективно говоря, цель каждого боя — заработать как можно больше шуршащих и звенящих у.е., которые впоследствии можно потратить на оружие и летающую технику. Это лишь дети интересуются вопросом: откуда все берется? А глупые взрослые недоумевают: куда все девается? Настоящие же бойцы знают: все приходит из призовых фондов, а уходит на бесконечное усовершенствование родных машин. Кроме того, остаются еще и затраты на красное вино, которое полезно для здоровья. Ну а здоровье нужно, чтобы пить водку.

Попав в очередную лигу, игроки ни на минуту не смогут почувствовать себя в одиночестве. Дело в том, что к каждому из них в обязательном порядке прикрепляется так называемый тренер. Впрочем, надо признаться, что помощь этого супер-бизона, у которого свои методы работы с молодежью, как правило, оказывается весьма полезной. Благодаря его полезным советам летчики-герои смогут быстро научиться обращаться с магическими заклинаниями, получат возможность разнообразить свой арсенал новыми приемами и фигурами высшего пилотажа.

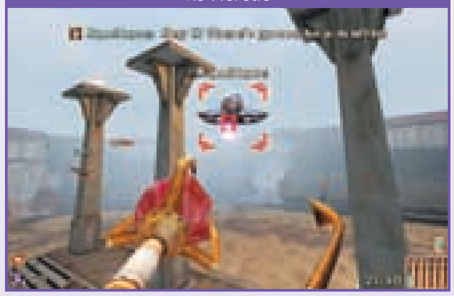
НЕ*БОЯМИ* ЕДИНЫМИ...

Помимо сражений в Лигах **Flying Heroes** игрокам предстоит потратить немало времени на тренировочные вылеты, а также разнообразные «квесты», непосредственно не связанные с карьерой боевого пилота. Например, летчики смогут немного пополнить свой кошелек во время вылета на уничтожение целых пушечных батарей. Будучи ограниченными во времени или в количестве жизней, бойцы должны расстрелять огромное количество артиллерийских установок. За это, кроме корзины печенья и бочки варенья, они получат возможность разжиться сокровищами, оставленными расстрелянными вражескими расчетами. Также в качестве «квеста» герои могут встретиться с заданием по сбору особо ценных предметов, разбросанных по уровню. Мешать благородному занятию их сбора станут конкурирующие пилоты, за уничтожение каждого из которых отважному летчику полагаются дополнительные призовые баппки.

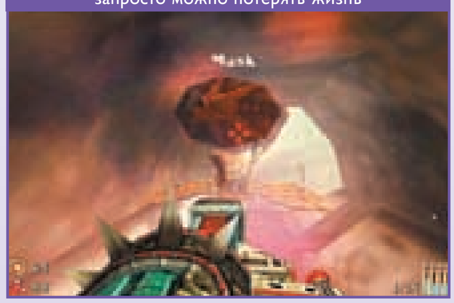
Flying Heroes является очень неплохой игрой, которая способна доставить кучу удовольствия как в одиночной игре, так и при сражениях по сети с толпой друзей. Причем, каждый раз, когда героический летчик будет попадать в империю Хесперия, он, наверняка, станет находить что-то новое, чего он еще не замечал во время прошлых приключений. Иными словами, **Flying Heroes** обладает значительным игровым потенциалом. А учитывая тот факт, что с помощью игры очень легко почувствовать радость полета, то она имеет все основания претендовать на звание одного из лучших заменителей реальности.

СИ*REVIEW*

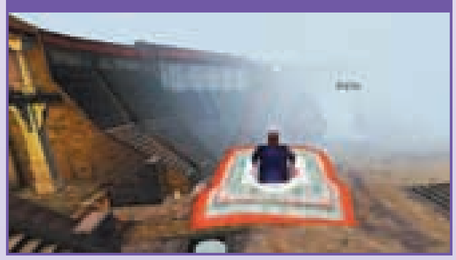
А этот прибор для убийств явно позаимствован из Heretic



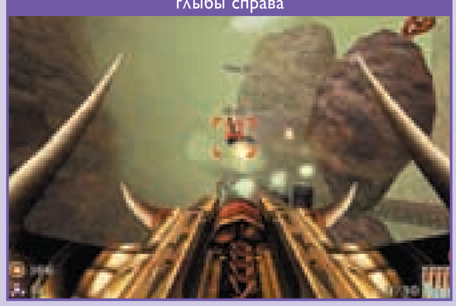
Летать в пещерах нужно очень осторожно, запросто можно потерять жизнь



Старик Похабыч вылетает на арену



Главное – ухитриться облететь здоровые глыбы справа





MARTIAN GOTHIC UNIFICATION

Последнее время тема Марса не сходит со страниц центральной прессы, программ центрального телевидения и экрана не менее центрального кинозала «Пушкинский». Красной как морковка планете посвящаются целые научные труды.

Вячеслав Назаров

Если бы на Марсе были города,
Я бы встал пораньше и слетал туда,
Побродил по скверам, рассмотрел дома,
Если бы на Марсе были города.
Браво «Если бы на Марсе»

О визитах на Землю кровавых потрошителей могил, постоянно проживающих среди бескрайних пустынь далекого небесного тела, постоянно пишут солидные газеты типа «Астральных ведомостей». А очевидцем приключений отважных космонавтов, с переменным успехом пытающихся добраться/выбраться до/с Марса, может стать каждый, кого не задушит проклятое земноводное (или просто «жаба») при покупке билета на очередной показ фильма о вреде алкоголизма «Марсианские хроники». Фактически четвертая планета солнечной системы давно уже служит эффективным средством для зарабатывания денег, полноценного отдыха и развлечений. Впрочем это ни в коей мере не относится к новой игре **Martian Gothic: Unification**, недавно вышедшей из-под компиляторов работников Creative Reality. Смею вас уверить: во вновь созданной Вселенной будет не до веселья. Обитатели этого мира либо уже мертвы, либо вот-вот отправятся к праотцам, поняв наконец смысл подаренных каждому из них на День Рожденья пары ласт и баночки клея. И лишь игрокам предстоит скрашивать пейзаж почти голой, почти безжизненной планеты...

ОДИНОЧЕСТВО — ЗАЛОГ ЗДОРОВЬЯ

Отметив наступление третьего тысячелетия, человечество резво приступило к освоению планет родной солнечной системы. В 2009 году на Марсе уже была воздвигнута научная станция Vita, обитатели которой всерьез взялись за изучение всевозможных форм жизни, спрятавшихся в красных пустынях. Казалось, что все идет хорошо, тем более что запасы медицинского спирта постоянно пополнялись за счет поставок с Земли. Но 8 августа 2018 года с базы поступило последнее сообщение, которое показалось странным и непонятным для ученых, которые уже начали отмечать девятилетнюю годовщину работы экспедиции. Стоит сказать, что праздник проходил очень культурно, поскольку ученые — интеллигентные люди и никогда не станут пить из горлышка, если есть пустая консервная банка. Так или иначе, но в праздничном угаре они не смогли понять, что означает загадочная фраза: «Будете у нас гостях — следуйте законы джунглей: каждый сам за себя... Тогда, может быть, останетесь в живых.» Решив, что их и здесь неплохо кормят, представители научной элиты отправили улаживать ситуацию на Марсе команду, состоящую из трех сотрудников Службы Безопасности. Очень скоро посланцы с Земли выяснили, что станция Вита, помимо того что заражена инопланетянским вирусом, превращена неким «духом пришельца» в самые настоящие охотничьи угодья. Разделившись в соответствии с таинственным предупреждением, бойцы принялись спасать Марс...

ОДИН ЗА ТРЕХ

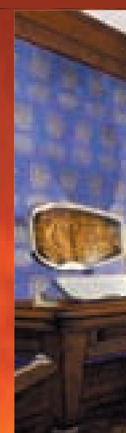
В **Martian Gothic** игрокам предстоит по очереди управлять тремя одинокими спасателями: Мартином Карне, Кензо Уджи и Дианой Мэтлок. Слава Богу, что в состав команды вошла женщина. Иначе ошалевшие от одиночества мужики, после того как все же встретятся, могли бы устроить кровавое выяснение отношений, поспорив на тему того, где у женщины располагаются груди: на спине или под мышками. Впрочем, надеюсь, что игроки этого не допустят. Ведь сами они имеют возможность в любой момент рассмотреть того или иного персонажа, переключившись на управление им. Впрочем от подобных манипуляций в **Martian Gothic** никуда не деться. Дело в том, что каждый герой фактически должен совершить ряд определенных действий, которые позволят его коллегам продвигаться дальше по ходу игры. Например, в самом начале приключений двое отважных бойцов Службы Безо-



«Martian Gothic: Unification проще всего описать как мичуринский гибрид Space Quest и Resident Evil», — заявил в своем интервью руководитель проекта Джим Роуз. И надо отметить, что он по-своему прав.



Космонавт и его выходной костюм



ДОСТОИНСТВА

Стильная заставка, которая навевает атмосферу уныния и безысходности, ощущающуюся на протяжении всей игры. Уже через несколько минут после начала путешествия полностью погружаешься в готический мир Марса. Загадки и головоломки на удивление логичны. Музыкальное сопровождение ласкает слух и радует душу.

НЕДОСТАТКИ

Довольно посредственная графика для игры, выпущенной в последний год второго тысячелетия. Несмотря на мрачный сюжет, игра все же недостаточно страшная, и с ее помощью не удастся сделать хотя бы заикой даже самого впечатлительного ребенка. Недостаточная сложность игрового процесса и, как следствие, слишком быстрое окончание всего приключения.

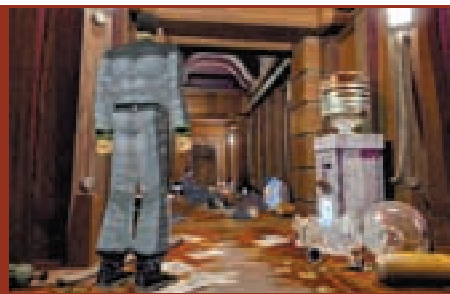
РЕЗЮМЕ

Отличная игра для всех любителей заDooMчиво побродить в мрачной атмосфере смерти и одиночества. Учитывая же то, что давненько на рынке не появлялось новых adventure, данный проект просто обязан придтись по душе ценителям жанра.

7.0

1.5	VIDEO
1.5	SOUND
1	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

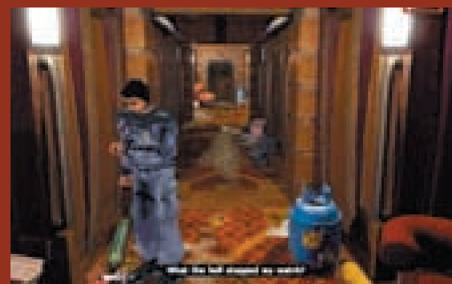




Видно кого-то очень мучила жажда... На пару с похмельным синдромом



На кровати – труп молодой женщины. Однако некрофилии в игре не будет



Нет, это не заснятый процесс мутации героя, который смотрит на часы. Просто движок такой...



Болея за родную страну, российская компания «Бука» решила помочь развитию отечественной космонавтики, правда, пока лишь виртуальной. Для этого фирма взялась за проект по локализации Martian Gothic: Unification, собираясь превратить игру в самую настоящую «Готику Марса». Поэтому в самом скором времени нас ждут захватывающие приключения на Красной Планете, адаптированные под родные реалии. Русские идут!

пасности оказываются запертыми в шлюзовых камерах. Соответственно, для того, чтобы восстановить справедливость и навести порядок на марсианской базе, третий спасатель должен добраться до компьютера и открыть двери камер своим товарищам.

Так, по очереди руководя Мартином, Кензо и Дианой, игрокам придется решать проблемы, вызванные безалаберным руководством научной станцией. Временами им предстоит нос к носу сталкиваться с зомби и прочими неприятными существами. Но должен сразу сказать, что особо пугаться столь мрачных сюрпризов не стоит. Ведь даже если героя съедят, у него в любом случае останется два выхода. Вообще, к таким инцидентам надо подходить философски, тем более, что на первых порах они будут происходить довольно часто. Это следует из того, что управление командой спасателей в игре построено по довольно простой схеме. Но неприятный момент заключается в том, что боевой и исследовательский режимы независимы друг от друга. Следовательно, требуется постоянно переключаться между ними. Например, нельзя обшаривать труп несчастного колониста в поисках сигарет и в то же время быть готовым сразиться с конкурентом-мародером в облике гадкого зомби. Дополнительной трудностью на пути к быстрому прохождению Martian Gothic является система «сохранений». Записаться в игре можно лишь у компьютерных терминалов, которые встречаются совсем не так часто, как хотелось бы.

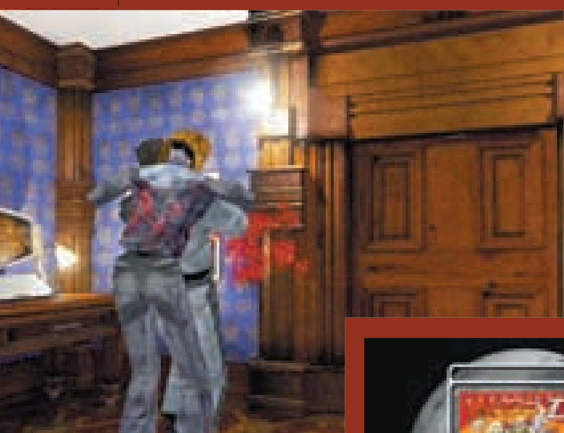
ПРОГУЛКА ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА

В **Martian Gothic** игроки вынуждены наблюдать за всеми происходящими событиями от третьего лица. Причем виртуальная камера в игре действует по примеру своих коллег из игр Resident Evil и Alone In The Dark. То есть положения камеры строго фиксированы, а выдаваемая ею картинка зависит от того, в каком помещении находится главный герой. Очевидно, что разработчикам не удалось избежать проблем, связанных с тем, что некоторые уголки базы просто не получается разглядеть, несмотря на все попытки подобраться к ним тем или иным боком. Единственное, что утешает, так это то, что подобные ситуации довольно редки для **Martian Gothic**.

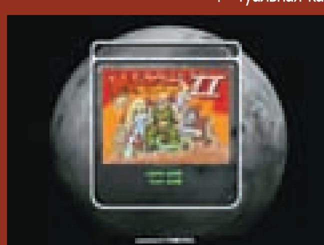
Игра работает лишь в разрешении 640x480, причем качество графики очень далеко от совершенства. Несмотря на то, что для работы **Martian Gothic** в обязательном порядке требуется 3D-акселератор, модели персонажей и их анимация довольно убоги. Однако, если не настраиваться на откровения в области визуализации виртуальных красот и чудес, то игра никого не разочарует. Мрачный дизайн марсианской базы отлично справляется со своей задачей и действительно погружает виртуальных путешественников в тягостную атмосферу смерти и тихого ужаса.

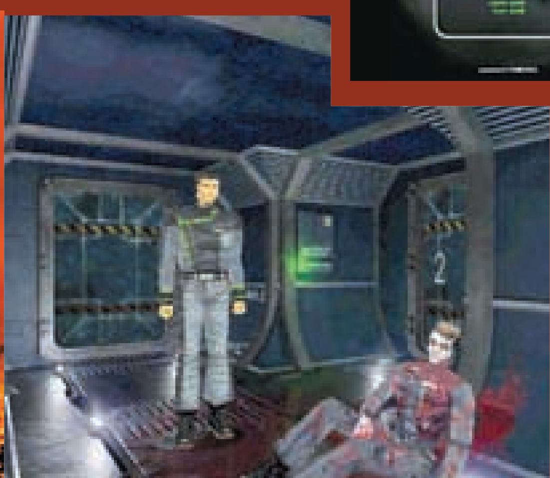
В **Martian Gothic** намешана целая куча жанров, но, к сожалению, ни один из них не проявился в игре в полной красе. С точки зрения adventure она, возможно, слишком проста. А если взглянуть под углом action, то становится видно, что и «рубилова» в ней для полного счастья и веселья тоже недостаточно. Тем не менее игра заслуживает внимания. Ведь надо же и нам ступить на поверхность Марса! Хотя бы для того, чтобы почувствовать то, что чувствуют одинокие космонавты, сражающиеся за свою жизнь. А уж атмосферности в новом проекте TalonSoft хватает...

СИ REVIEW



Объятия страстного зомби





Подобные находки встречаются на марсианской базе на каждом шагу



Подобные скафандры носят все космонавты вне зависимости от пола и, разумеется, потолка



F1-2000

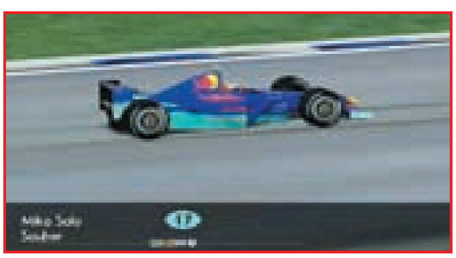
Вячеслав Назаров

Платформа: PC
Жанр: автосимулятор F1
Издатель: EA Sports
Разработчик: Image Space Inc.
Требование к компьютеру: PII-233, 64 Mb RAM, 4x CD-ROM, 150 Mb HDD,
рекомендуется PII-450, 128 Mb RAM, 3D-акселератор
Мультиплейер: LAN, Internet
Онлайн: http://www.ea.com/

Совсем недавно мне повезло наблюдать очередной этап чемпионата мира по автогонкам в классе «Формула-1». Благодарить за это стоит канал РТР, демонстрировавший это действо, и пивоваренную компанию «Балтика», чей продукт, употребленный за день до трансляции, прочно приковал вашего покорного слугу к родному дивану.

Какой русский не любит быстрой езды?
Тот, на котором едут!
© Великий и могучий народ

И вот наблюдая за дуэлями отважных пилотов, я в очередной раз поймал себя на мысли, что чего-то неуловимого, но в то же время чрезвычайно важного в этом прекрасном спорте не хватает. Но тут, вместе с очередным приступом головной боли, пришло озарение. Конечно же, не хватает наших соотечественников, сидящих за штурвалами болидов! В моем воображении уже стали рисоваться прекрасные картины грядущих заездов. Вот к опасному повороту приближается горячий финский парень Хаккинен. Сбрасывая скорость на 30, 40 км/ч, он все же проходит сложный участок трассы. За финном по пятам следует один из Шумахеров, например, Михаэль. Притормаживая и заставляя спидометр показывать километров на 20 в час меньше, он к удивлению и разочарованию публики вписывается в поворот. И вот наконец-то на горизонте появляется русский пилот Василий Пупкин. Тапок в пол, скорость растет. Поворот все ближе, а скорость российской машины все больше. Еще 10, 20, 30, 40 километров в час! Пилот разгоняет болид и с криком: «А фиг ли вы тут встали!» — прокладывает новую трассу... Красота, да и только. Только вот никто из наших соотечественников в 2000 году так и не примет участия в чемпионате F1. Даже в виртуальном мире. Впрочем, ситуацию несколько скрашивает новая игра **F1 2000**, которая позволит всем желающим влезть в комбинезон любого пилота, забраться в его болид и отправиться покорять мир.



ГНАТЬ ИЛИ НЕ ГНАТЬ?

Если на секунду задуматься, чем отличаются хорошие автосимуляторы от плохих, то выяснится, что все очень просто: качественные игры занимают свое место в сердцах гонщиков и на полках с избранными компакт-дисками, а гад-

ДОСТОИНСТВА

Если возможностей вашего компьютера хватит, чтобы заставить игру работать с приличной скоростью при включении всех графических наворотов, то вы вне всякого сомнения оцените красоту, которой славятся товары с клеймом Electronic Arts. Тщательно продуманная система настройки уровня сложности позволяет адаптировать игру как под настоящего пилота F1, так и под профессионального пассажира общественного транспорта.

НЕДОСТАТКИ

Дизайн кабины пилота превращает сбор необходимой в процессе гонки информации в весьма нетривиальное занятие. Как выяснилось, стать виртуальным чемпионом мира по автогонкам в классе F1 без нормального джойстика-штурвала нереально. Дополнительное расстройство вызывают более чем серьезные системные требования, которые выдвигает игра.

РЕЗЮМЕ

Игра является отличным пополнением любой гоночной коллекции. Настоящие спортсмены, имеющие под рукой современную машину, а под ногами — педали от модного комплекта рулевого управления, будут в восторге. Впрочем, простые смертные также должны оценить новый проект.

7.0

1.5	VIDEO
1.5	SOUND
1	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

кие поделки — в мусорных бачках и не смешных анекдотах. Ведь по-настоящему хорошая гоночная игра не просто пересаживает пилота из кресла перед монитором в чрево стального красавца, обвешанного спойлерами, антикрылами и наклейками с изображениями чайников. Она создает новую автомобильную реальность, в которой стоит только отвлечься на секунду, залюбовавшись ежиком, переходящим дорогу, как с большой долей вероятности можно попасть в аварию, а то и на деньги, если случайно поцарапать крыло дорогой машины, катящейся в соседнем ряду. **F1 2000** относится именно к таким шедеврам. Стоит отметить, что ее создатели — Image Space Inc. — уже имели опыт гоночных разработок: на них лежит ответственность за очень симпатичную игру Sports Car GT.

ТРЕТЬЮ *ЖИЗНЬ* ЗА *РУЛЕМ*

Игровая концепция **F1 2000** требует от виртуальных водителей постоянного внимания и полного отказа от женщин, вина и прочих радостей жизни, за исключением, конечно же, машин. В игре пилоты должны следить за каждым сантиметром дорожного полотна. И это несмотря на то, что действия происходят отнюдь не на российских трассах. Держа руку на пульсе своего стального друга, игрокам придется буквально изображать велосипедистов, непрерывно поочередно нажимая имеющиеся в наличии педали и переключая все кнопки подряд. Смею вас уверить, что невзирая на не слишком оживленное движение на маршрутах чемпионатов F1, опыт такого вождения окажется поистине бесценным. И уже в реальной жизни даже скоростной слалом в самых ужасных московских пробках покажется вам сущей ерундой.

Вообще, все, что находится на трассе и за ее пределами, оказывает на водителей и их подопечных самое непосредственное влияние. Песок может здорово повредить дорогую резину или, в лучшем случае, снизить скорость полета любого джигита. С этой точки зрения гораздо более полезной для здоровья стальных коней и их наездников представляется трава (самая обыкновенная, а другая от выхлопных газов, испускаемых болидами, на трэках все равно не растет). Впрочем, все зависит от того, как и на какое покрытие умудрится заехать водитель.

СДЕЛАЙ *САМ*

Но даже если машинка, вверенная в мозолистые от непрерывного верчения джойстиков руки игроков, пострадает от агрессивного стиля вождения, впадать в отчаяние не обязательно. В **F1 2000** на ближайшем же пит-стопе команда бравых мастеров Самоделкиных с радостью выполнит любой приказ, безвозмездно, то есть даром, отданный им гонщиком. Например, любой работник автомобильной конюшни с радостью протрет забрало шлема пилота, заправит болид лучшим авиационным керосином и, разумеется, сменит резину на самую подходящую в данной ситуации. Однако стоит честно признаться, что в полной мере проявить свои таланты по выбору той или иной обуви для своей лошадки игрокам не удастся. И дело даже не в том, что превзойти «Человека дождя» — Айртона Сенну уже не сможет никто. Просто разработчики решили не включать в **F1 2000** систему смены погодных условий. В результате в новой игре пилотов ждет идеальный климат, как в раю или в Новой Зеландии, а также мощное разочарование от того, что мечты о волнующих кровь поединках на скользких дорогах придется похоронить раз и навсегда.



Возможно, некоторым утешением послужит тот факт, что в **F1 2000** игроки хотя бы смогут напялить на себя комбинезоны не только всемирно известных пилотов, но и скромных тружеников отверток и гаечных ключей. В роли механиков они получат возможность точно настроить болид под особенности любой трассы. Причем после того, как будет затянут последний винтик, никто из компьютерных персонажей не станет возражать против того, чтобы пилоты вдоволь накатались на своей машинке, испытывая ее настройки до того, как примут участие в квалификационном заезде.

НЕ *УВЕРЕН* — ОБГОНИ *И* УБЕДИСЬ!

Если немного развить тему компьютерных героев **F1 2000**, то, конечно, стоит упомянуть о противниках. В новой игре их AI находится на весьма высоком уровне. Не имеет смысла даже надеяться на то, чтобы спокойно доехать до финиша, сдерживая за спиной толпу электронных гонщиков. За свое место в турнирной таблице придется драться не на жизнь, а на смерть подвески. В **F1 2000** вражеские пилоты используют буквально любую возможность, любую оплошность главного героя, чтобы вырваться вперед. Поэтому каждая поездка на всех трассах в игре представляет собой суровую битву.

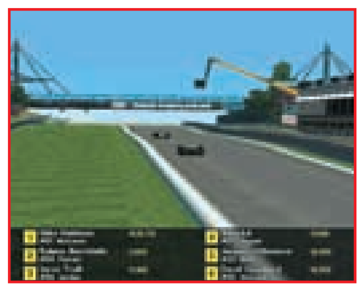
Что касается тех мест, где проводятся состязания **F1 2000**, то здесь к разработчикам и издателям нет никаких претензий. Боссы Electronic Arts не пожадничали и накупили целую кучу лицензий, что позволило лицезреть в игре практически все трассы, на которых проходят реальные соревнования F1 в сезоне 2000. Интересно, что в их число вошел даже новый американский маршрут в Индианаполисе.

С технической точки зрения **F1 2000** выглядит просто превосходно. Правда, необходимо сделать оговорку: только на очень мощных машинах. Лишь их владельцы смогут в полной мере насладиться динамическим освещением, дымом и прочими эффектами. Остальным же любителям гонок F1 во время заездов придется включать всю свою фантазию, дабы увидеть вокруг себя настоящую гоночную реальность.

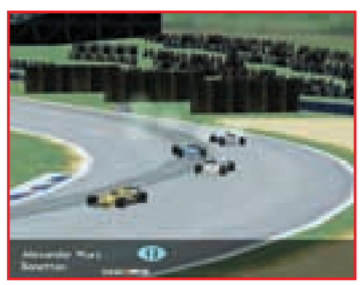
Несмотря на то, что **F1 2000** не открыла ничего принципиально нового, она является наилучшим вариантом для ценителей жанра, у которых есть все причины для оптимизма. Ведь согласно обещаниям EA Sports, игра открывает собой новую серию автосимуляторов. А это значит, что теперь мы все продвинулись на один шаг к совершенной игре.

СИ *REVIEW*









ЭКСПЕРТЫ: Станислав ВАСИЛЬЕВ, Андрей КУЗИН

в сотрудничестве с www.3dnews.ru

3DNEWS

VOODOO5

Fe

Совсем недавно 3dfx разослала тестерам технический сэмпл Voodoo5 5500 AGP в специальных коробках. Принято считать, что технологические сэмплы значительно отличаются от релизных карт. Сегодня частота чипа VSA-100 составляет 166 Mhz, что дает нам производительности в режиме мультитекстурирования 166 мегапикселов и 333 мегатексела для одного чипа. Карта серии 5500 содержит два чипа, значит в режиме битекстурирования она способна выдать 333 мегапиксела и 666 мегатекселей в секунду. По сравнению с нынешними продуктами это внушительная цифра. Сэмплы GeForce 2 еще никто не видел в работе, поэтому лишний раз не будем спекулировать на тему. Посмотрим, что даст нам Voodoo5 сегодня.

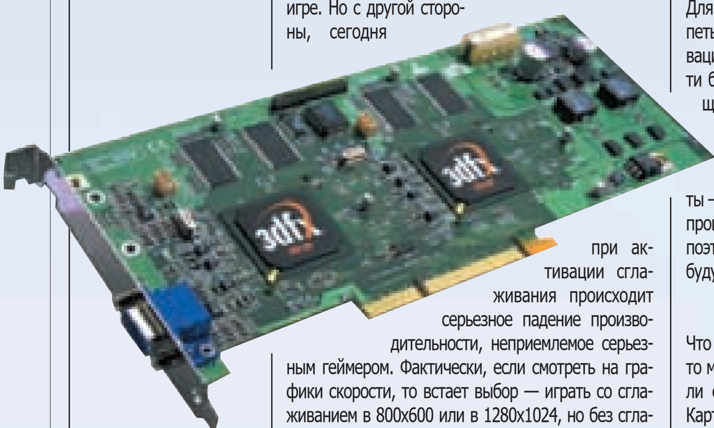
Основной фичей V5 является разрекламированный антиалиасинг. Многие уже знакомы с этим термином, однако не помешает лишний раз пояснить, о чем речь. Приведем две иллюстрации.





Сразу предупредим — иллюстрации получены при помощи Adobe Photoshop, а не сняты с сэмпла карты. На иллюстрации сглаживание приблизительно равно сглаживанию по четырем сэмплам (так называемый 4x antialiasing). При реализации такого метода на акселераторе идет серьезное падение скорости.

Полезность антиалиасинга спорна. Это, безусловно, красивая функция, добавляющая реалистичности игре. Но с другой стороны, сегодня при активации сглаживания происходит серьезное падение производительности, неприемлемое серьезным геймером. Фактически, если смотреть на графики скорости, то встает выбор — играть со сглаживанием в 800x600 или в 1280x1024, но без сглаживания. Плюсы есть у обоих подходов — с одной стороны, владельцы 14-15″ мониторов, которые просто не смогут поставить 1280x1024 с приемлемой частотой развертки, с другой стороны, владельцы 20-21″ моделей, где предпочтительнее высокое разрешение, при котором будут отсутствовать полосы между строками, гораздо увеличится видимая дальность. Ну и посередине владельцы 17″ моделей, которым одинаково интересны оба подхода.



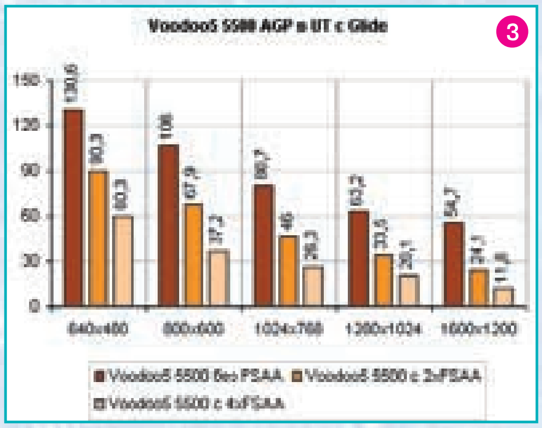
Безусловно, ни один хардкорный геймер не воспользуется сглаживанием — немного хуже видно, значительное падение скорости. Говоря о различии в скорости, мы имели ввиду разницу в 2x сглаживании. Двухчиповая карта Voodoo5 5500 сможет делать и 4x сглаживание, но падение при этом будет еще больше. Фактически это будет сравнимо с разницей между 640x480 и 1600x1200. Кто-то найдет плюсы и тут, однако мы настроены более скептично — использование 4x режима будет оправдано лишь на следующем поколении карт с чипами VSA-100.

Чип VSA-100 интересен и своей поддержкой T-Buffer. Наибольший интерес имеют эффекты Motion Blur и Defocus. Первый позволяет визуализировать быстродвижущиеся объекты с шлейфом, аналогичным тому, что видели игроки Hexen, Duke Nukem 3D и некоторых других игр. Что делает Defocus, можно понять из названия. Часть объектов (сцены) оказывается в фокусе, другая становится расплывчатой. Иллюстрировать эти эффекты можно, но на статичной картинке это будет смотреться немного не так. Уровень качества этих эффектов можно оценить только в движении. Компания заявила, что VSA-100, наконец, поддерживает работу с 32-бит цветом. Для старых игр это не критично, можно даже стерпеть 16-ти битную графику в Quake 3, но при активации любого из эффектов T-Buffer недостатки 16-ти битного цвета будут хорошо видны. Сомневающимся мы рекомендовали бы скачать демку Motion Blur для OpenGL.

Чип будет изготавливаться по технологии 0.25 мкм, называются две возможные частоты — 166 и 183МГц. При таком технологическом процессе чипы должны достаточно сильно греться, поэтому нельзя даже примерно предположить, как будут обстоять дела с разгоном.

OPENGL

Что касается теоретической производительности, то маловероятно, чтобы карты на Voodoo5 составили серьезную конкуренцию GeForce 2 в OpenGL. Карты nVidia отлично оптимизированы на работу OpenGL и хотя не являются профессиональными акселераторами в полном смысле, но значительно лучше оптимизированы под этот API. По предварительным бенчмаркам видно, что в Quake 3 Arena карты на VSA-100 уступают даже GeForce 256, имеющему более низкую частоту (1, 2).



Отрыв не так виден, однако, напомним, что речь идет о карте следующего поколения, которая относится к одному классу с GeForce 256. Хотя по конвейеризации и возможностям мультитекстурирования Voodoo5 лучше было бы отнести к семейству карт Savage2000, GeForce 256 и ATi Rage Maxx. Чип VSA-100 относится к II типу. Это означает, что в каждом чипе есть два пиксельных конвейера, у каждого из которых есть один тексельный конвейер. Отсюда и скорости заполнения:

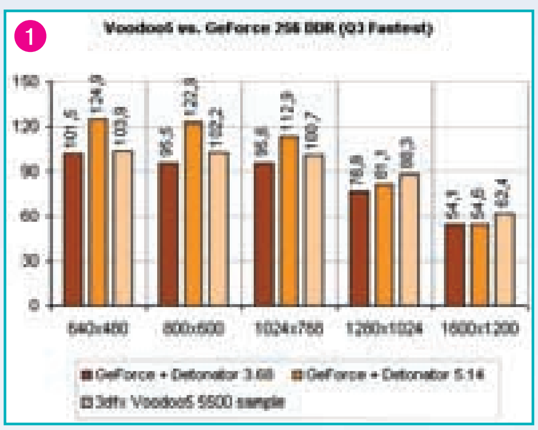
333 мегапикселей /333 мегатекселей для одного чипа в режиме монотекстурирования. Для сравнения, GeForce 256 имеет IIII архитектуру, что при частоте 120Mhz позволяет ему иметь 480 мегапикселей и 480 мегатекселей. В режиме мультитекстурирования цифры уменьшаются, и мы получаем 166 мегапикселей и 333 мегатекселя, а GeForce 256 получает 240 мегапикселей и 480 мегатекселей. Фактически один чип VSA-100 медленнее одного чипа GeForce 256. Мы не видели бенчмарков Voodoo4, поэтому обсудить практическую сторону вопроса не представляется возможным.

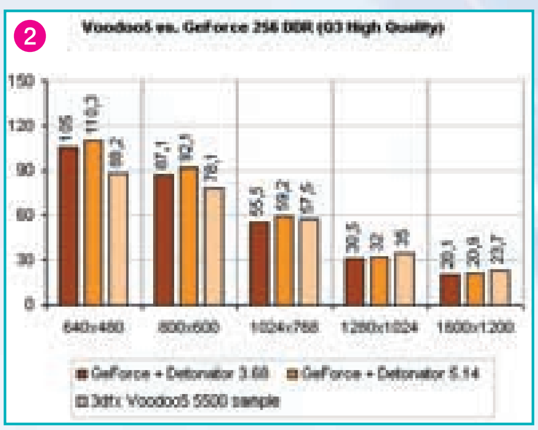
Другое дело, когда чипов VSA-100 установлено два. Цифры автоматически перемножаются. Таким образом, теоретический fillrate становится 333/666. Не думаем, что актуально приводить цифры в режиме монотекстурирования. Сегодня уже не делают игр, накладывающих всего одну текстуру за такт. Теоретические возможности GeForce 2 (NV15) — 800 мегапикселей и 1600 мегатекселей. Кроме того, у чипа будет бесплатное мультитекстурирование, так как каждый его пиксельный конвейер имеет два текстурных блока. Таким образом, GeForce 2 имеет YYYY архитектуру. На бумаге все выглядит великолепно, а практическую скорость мы увидим буквально через несколько дней.

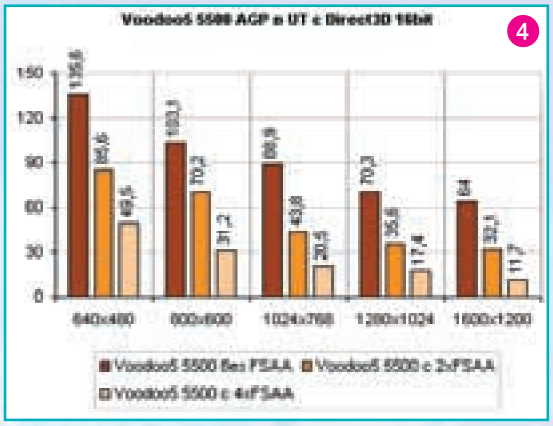
GLIDE

Компания прямо заявила, что Glide — язык бесперспективный, поддержка в дальнейшем не планируется. Логичным выводом из этого становится мысль, что VSA-100 Glide поддерживать не будет. API действительно умер, однако осталось множество культовых игр с его поддержкой. В частности — Unreal Tournament. Большим сюрпризом явилась поддержка Glide у Voodoo5. Бенчмарки уже есть и радуют своей скоростью 3.

От этого графика двоякие впечатления. С одной стороны, выдающаяся скорость в UT без сглаживания, с другой стороны, мы не имеем обещанных 60FPS в 1024x768. Впрочем, по всем замерам играбельным с 2xFSAA является разреше-







ние 800x600, а при 4xFSAA лишь 640x480. Отсюда вывод о практической бесперспективности сглаживания для владельцев больших диагоналей. С другой стороны, сглаживание больше нужно не в играх вроде "Unreal Tournament" или "Quake 3 Arena", а в различных гонках типа "Neef For Speed" или космических стратегиях/симуляторах вроде "Home World". Интерес представляет и сравнение скорости в Direct3D.

В 16-ти битах скорость даже немного выше, чем с использованием Glide. Учитывая возможную поддержку скатых текстур с второго диска "Unreal Tournament" (лицензионная версия) у Direct3D даже больше пользы. Сглаживание в Direct3D работает немного медленнее. Сравните падение по графикам. Если сравнивать производительность Voodoo5 с GeForce, то V5 выходит чистым лидером 5.

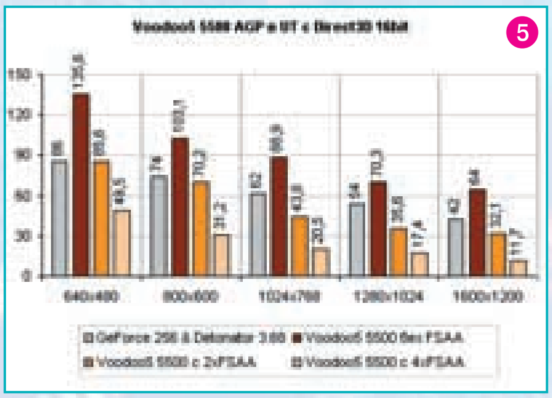
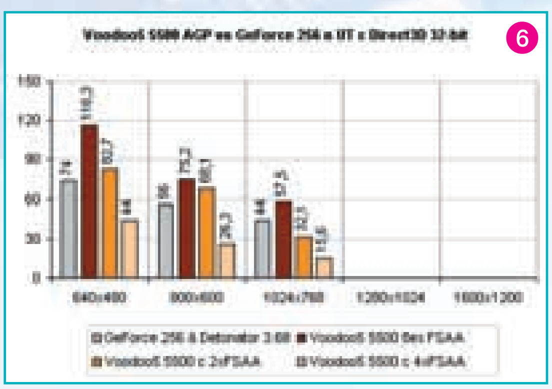
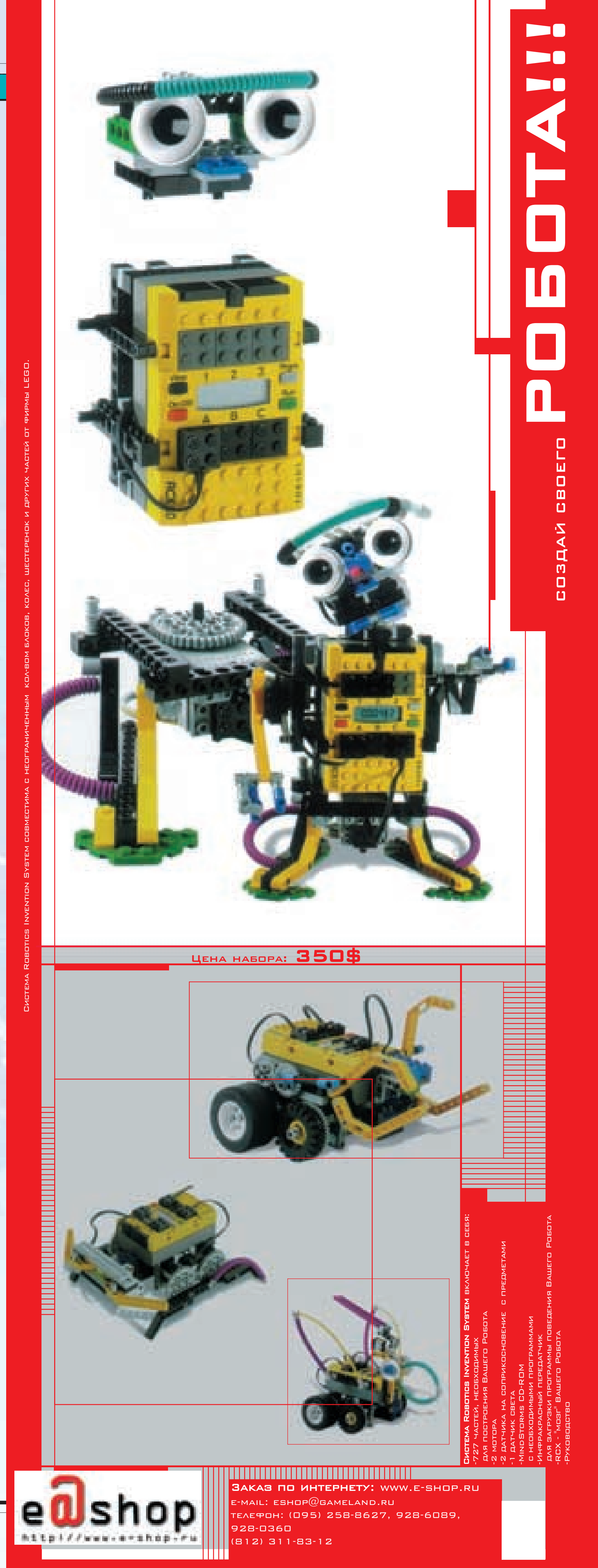


График сравнивает производительность GeForce 256 DDR с Voodoo5 5500. Хорошо видно, что скорость GeForce 256 равна скорости Voodoo5 с включенным сглаживанием. Если бы не разница в цене между платами и отсутствие некоторых возможностей у Voodoo5, можно было бы сказать, что сглаживание бесплатное. В любом случае производительность внушает уважение. Но мы еще не видели цен и производительности GeForce 2. Ожидается, что он будет дороже Voodoo5 5500 на $50-60. Обещано и сглаживание, но насколько оно будет функционально, мы сегодня не знаем. Данные о производительности взяты с сайта AGN, и, к сожалению, автор не мерил скорость GeForce на Detonator 5.14; насколько нам известно, там производительность в "Unreal Tournament" значительно выше, чем с драйверами 3.68.





Теперь о 32-бит цвете (6):
Хорошо видно — активация 32-х битного цвета дает приличный удар по производительности. Если без сглаживания вполне реально играть в 1024x768, то без него опять не выше 800x600. Но даже в таком режиме Voodoo5 дает фору GeForce 256. Интересно, что падение между 32-х битным цветом со сглаживанием и 16-ти битным режимом фактически отсутствует. С чем это связано, пока непонятно. Причем это наблюдается даже в 800x600 при 4xFSAA, где различие, судя по данным AGN, составляет лишь 5 FPS.
Для тестирования использовалась следующая тестовая система:
- Процессор Pentium III 800Mhz;
- 128Мб 133Mhz PC SDRAM;
- SCSI контроллер Tekram DC390U2W;
- Звуковая плата SBLive!;
- 18Гб жесткий диск IBM Atlas 10K U2W SCSI;
- 3COM 10/100b-TX Eithernet карта.

Теперь о некоторых технических аспектах. Карта Voodoo5 5500 комплектуется 64Мб памяти. Мы уже выяснили теоретически, что память фактически делится пополам для каждого чипа. Текстуры должны дублироваться для каждого чипа. Фактически схема работы SLI2 близка к схеме работы SLI, за исключением того, что не дублируются следующие данные:
- frame-buffer;
- back-buffer;
- z-buffer+stensil;
- + буферы, которые используются для эффектов (где таковые есть).

Итого, от 30% и выше от общего объема памяти... Данные предоставлены Станиславом Полещуком, официального ответа 3dfx на технические вопросы мы не можем получить уже вторую неделю. В первую неделю мы отправили письмо Эндрю Хамберу, представителю по рекламе 3dfx в Европе. Через неделю мы пожаловались на отсутствие ответов Брайану Барки — главному менеджеру по рекламе 3dfx, ответ от обоих пришел в течение часа. От Брайана с фразой, что "Эндрю был немного подстегнут", от Эндрю — с извинениями и оправданием, что он за неделю так и не смог связаться с менеджером по продукции. Возникают серьезные сомнения в ответе 3dfx, так как ответы на вопросы прямо воздействуют на впечатления о продукте. В частности мы поинтересовались о:
- поддержке S3TC в OpenGL;
- поддержке EMBM;
- поддержке T-Buffer разработчиками игр (просили указать игры);
- внутренней архитектуре VSA-100, так как все нынешние данные делаются на основе анализа доступной информации;
- о ICD драйвере;
- комплектации плат софтом и играми;
- некоторых других деталях...

Ответа нет и сегодня, что удивительно, учитывая, что до этого ответы от 3dfx всегда приходили вовремя и в достаточно исчерпывающей форме.
Фактически плата с 64Мб памяти является аналогом 32-х мегабайтной платы с традиционной архитектурой, с условием, что расходуется вдвое меньше памяти под перечисленные выше типы данных. А при активации T-Buffer эффектов памяти становится еще меньше. Известно, что количество памяти важно в последних играх.
По предварительным тестам видно, что при переходе с Low на High детализация в Quake 3 Arena падает значительно при разрешениях свыше 800x600. Пока рано делать выводы о причинах столь резкого падения. Когда мы получим карту в собственные руки, можно будет провести собственное исследование.
Другим печальным фактом становится то, что если у 64-х мегабайтной платы цена не так высока, то 128Мб версия с 4 чипами (серия 6000) будет аналогичный объем памяти, как у 32Мб обычной платы, но на перечисленные виды данных будет тратиться в 4 раза меньше памяти.
Сегодня рано делать выводы, по крайней мере это будет оправдано после появления первых независимых тестов и цен на GeForce 2 и Rage6. Тем, кто ожидает поголовного превосходства 3dfx, стоит расслабиться. Битва будет очень и очень серьезной. Анонсированные спецификации 3dfx Rampage выглядят потрясающе, но сегодня компания должна будет соревноваться как по ценам, так и по скорости с GeForce 2 и Rage6. И если GeForce 2 будет скорее всего немного дороже, то по поводу Rage6 и его производительности ничего неизвестно.

СИ-*ЖЕЛЕЗО*

НОВОСТНАЯ *ЛЕНТА*

MATSUSHITA *АНОНСИРОВАЛА* DVD-RAM *ПРИВОД*

Компания Matsushita анонсировала свой первый DVD-RAM привод, который поступит в продажу в Японии через месяц. Вероятно, с появлением этого привода разгорится война DVD-RAM форматов. Ожидаемая стоимость привода $2300, так что дешевым привод назвать язык не повернется. Цена совпадает со стоимостью конкурентного привода Pioneer, а Matsushita планирует продвигать привод как "стандарт де-факто для индустрии бытовой видеозаписи. У нас нет планов делать привод совместимым с DVD-RW". Планируется производство до 4000 приводов в месяц. Планы на продажи в Европе еще не анонсированы.

FUTURE *ERGO* 61

Для тех, кому Microsoft Keyboard кажется слишком изогнутой. Это изделие Acer скромно называется Future Ergo 61, то есть "Эргономика будущего, вариант шестьдесят первый". Удобно и практично — вынесенный цифровой блок позволит общаться с Windows Calculator с гораздо большим комфортом, а Touchpad спасет, если отказала любимая Razer Boomslang.



ПРОДУКЦИЯ *INTEL* СТАНОВИТСЯ *ДОСТУПНЕЕ —* 933 *MHZ* В *ЯПОНИИ*

The Register сообщает, что в Японии уже можно отыскать 933Mhz Pentium III, а это значит, что, возможно, скоро их можно будет с трудом найти и в России в ограниченных количествах. Около полугода прошло с момента их анонса, и они появились в стране, где все кремниево-электронное всегда как солнышко появляется первым.

ОБЪЯВЛЕНЫ *ЕЩЕ* ДВЕ *64МБ* ПЛАТЫ *НА* GEFORCE *2* GTS

ELSA и Hercules официально анонсировали производство карт с 64Мб памяти. Никто и не сомневался, что они будут такие делать, но необходимость в столь больших объемах памяти для игровых карт



сегодня еще не слишком велика. Впрочем это может стать критично уже через год, когда карты такого уровня станут уже массовым продуктом. Не стоит выкидывать лишнюю сотню долларов на то, что понадобится еще не скоро.

3DFX *ОТКРЫТО* КРИТИКОВАЛА *ATI* И *APPLE* НА *E3*

Сплошные критиканы собрались в 3dfx :-). И FSAA у nVidia вовсе не FSAA, а убогая подделка, и T&L — совсем бесполезная фича... Вот и еще добавилось со стенда 3dfx на E3: компания показывала Voodoo5 под Macintosh, открыто критикуя политику Apple по продвижению последних моделей G4 и iMac со стареньким акселераторами Rage128. Тут мы полностью согласны. Еще на InternetExpo было замечено, что производительность Quake 3 Arena оставляла на сверхмощном Mac желать лучшего, в основном "благодаря" высокой производительности старенького Rage128. Сегодня, с появлением гораздо более мощных акселераторов, ситуация с Macintosh G4 становится смешной. Платформа просто никакая для последних поколений игр. Может быть хоть после таких громких заявлений обе компании найдут друг друга? Впрочем не за горами Radeon256, который вполне имеет потенциал задать перца Voodoo5. Но получилась бы отличная парочка. Обе компании проводят политику "мы лучше знаем, что вам нужно" :-). Одна считает, что нам хватит стареньких Rage128, другая только что излечилась от односторонней любви к 16-ти битному цвету.

КОРОТКО: *ОТЦЫ* ID *SOFTWARE* ПОСТЕПЕННО *РАСХОДЯТСЯ*

Что-то в последнее время многовато людей ушло из iD Software. Последняя потеря — Майкл Абраш, один из старейших программистов iD перешел в неделимую, единую и вечную Microsoft, где займется работой над проектом X-Box.

ОТОМСТИ *СОСЕДЯМ!* MONSTER *SOUND* MX *400*

Когда-то при рекламе карты на чипе 3dfx Banshee российский Diamond придумал оригинальный слоган — "Купи себе танк и пришей ему уши". Идея была интересной, и уши пришлось пришить. Теперь компания ведет рекламную компанию по продвижению на российском рынке карты MX400 под девизом "Отомсти соседям!". Между тем в некоторых странах мира за слишком громкую речь в номере могут наложить неплохой штраф, назвав это "Акустическим загрязнением окружающей среды". Что же касается продукции Diamond, то MX400 выпускается уже продолжительное время. Цена на OEM вариант по Москве составляет от $50. Карта поддерживает некоторые интересные технологии, позволяющие улучшить звучание объектов вблизи слушателя, а также расширить зону действия трехмерного звука. На уровне драйверов поддерживаются возможности EAX2 и A3D1, есть интересные патентованные технологии.





NVIDIA *BUNKER* УРОВЕНЬ *ДЛЯ* QUAKE 3

nVidia позиционирует уровень как демонстрацию возможностей плат на GeForce 256 и GeForce 2 GTS. Распространено мнение, что Quake 3 Arena использует для работы T&L, что якобы и дает высокую производительность. Почему-то без внимания оставлено заявление Джона Кармака о том, что все процессы трансформации и освещения в Q3A совершаются программным путем даже при режиме освещения Vertex, поэтому высокая производительность достигается лишь благодаря архитектуре GeForce 2 и отлаженным драйверам. Мы скачали NVidia Bunker и проанализировали, что может так серьезно сказаться на производительности. Уровень представляет собой несколько больших комнат с анимированными текстурами с большим суммарным объемом, плюс большое количество полупрозрачных деталей. Все вместе это дает серьезную нагрузку на Fillrate акселератора. Кроме того уровень нагружен архитектурно, значит важна и скорость центрального процессора. Но nVidia не продемонстрировала никаких новых возможностей GeForce 2 в этом уровне, то есть нет ничего, что показывало бы поддержку сжатых по S3TC текстур, рельефного текстурирования или других возможностей чипа. Для этого требуется небольшая модификация кода игры, а это более сложный процесс, нежели создание одного уровня. Хотя могли бы взять пример с Diamond.

S3 *ОБЪЯВИЛА* РАСШИРЕНИЕ *ПОЛИТИКИ* В *ОТНОШЕНИИ* RIO

S3 все более удаляется от графического бизнеса. На днях компания объявила о продвижении линейки Rio. Компания планирует использовать торговую марку не только для носимых MP3 устройств, возможно, Rio будет лицензирован сторонним компаниям, разрабатывающим цифровые аудио продукты в качестве начинки для внешне различных, но подобных внутри плейеров. Кроме того возможно скорое появление автомагнитол Rio с интерфейсом USB для закачки музыки, музыкальных центров Rio. Компанией разрабатывается технология централизованного менеджмента музыкальных композиций Rio Receiver, имеющая возможность выборки музыки из общей базы данных на PC. Еще одним интересным решением может стать Rio Jukebox, работающий с композициями как с локального CD и HD носителя, так и через Internet. Rio Jukebox и Receiver могут быть использованы как отдельные продукты, так и интегрированы в другие аудиоустройства.

КАК *КУПИТЬ* МЫШКИ *RAZER* В *МОСКВЕ*

Мышки, производимые Kaerna Technology и продаваемые под торговой маркой Razer, описывались на страницах сайта полтора месяца назад. С точки зрения профессионального игрока они выполнены превосходно. Сверхвысокая чувствительность в 2000 dpi и прорезиненные кнопки позволят без всяких проблем пользоваться самым точным снайперским оружием. К сожалению, из-за проблем с почтовым клиентом, не выделившим новое поступившее сообщение от представителей Kaerna Technology, мы не могли ответить на вопрос, возможно ли приобрести такую мышку в России, воспользовавшись кредитной карточкой. Сейчас запрос повторно направлен в Kaerna, и в ближайшее время мы должны узнать, планирует ли фирма каким-либо образом продавать мышки клиентам на территории России. Если вы увлекаетесь 3D-шутерами, но еще не читали текста о Razer Boomslang, настоятельно рекомендуем это сделать.

Но Boomslang — старые модели мышей Razer. Компания выпускает и другие продукты явно с дизайном под Macintosh в синей и оранжевой палитре. Вот что было представлено на E3 — новая мышка Razer Mamba. Модель также предназначена для хардкорных геймеров и изготовлена по технологии Kaerna. Точность идентична моделям 1000 и 2000 у Boomslang. Кроме технологии сверхточного оптического позиционирования, в новых мышках используется дополнительная технология защиты от грязи. Вторым продуктом, представленным на E3, является геймпад Razer Raptor. Дизайн весьма неплох, судя по маркировке клавиш, это изделие не для PC, а для PlayStation. И слава Богу, так как жанр аркад на PC, к сожалению, постепенно загибается. Даже такие шедевры, как Rayman с трудом поддерживают его. Уже давно не видать аркадных самолетиков, сносящих на своем пути горы, бегающих Dangerous Dave или Commander Keen. PC сегодня — это 3D FPS, RPG, RTS и нечто усредненное между ними. Плюс симуляторы. Остальные жанры вымерли.

Кстати, о дизайне. Если Mamba создает некое позитивное настроение и выглядит как подобие фантастического жука, то на старых Boomslang так и хочется подрисовать царапины и выбоины от пуль. Очень похожи на часть оружия. Пока нет никаких данных об эргономике и удобстве мышек, возможно, если компания предоставит образцы на тестирование, нам удастся точно сказать — представляют ли новые модели интерес для хардкорного геймера.

СИ-*ЖЕЛЕЗО*









У нас есть куча инфы
О взломе DVD
О вранье про стандарты TCO
О компьютерных клубах
Об IRC
О фичах форточек
О взломе LINUX

Плюс, мы знаем 18 способов автозападлянок
Зачем геймеру модем
и многое другое

Купи майский X и мы тебе все расскажем

Старший **ОПЕР** Goblin *(goblin@online.ru)*

QUAKE III ARENA ПО-ВЗРОСЛОМУ

http://www.gameland.ru

Ну что, камрады? По доходящим до меня слухам, многие из вас, говорят, умеют играть в Quake III. Однако несмотря на это приходит масса писем с вопросами: а как сделать вот это, а как сделать вот то и пр. Большинство вопросов касается того, как куда-нибудь запрыгнуть и как бы ловчее отожрать важный рулез прямо перед носом у бестолкового товарища. В общем после получения очередной серии писем с одинаковыми вопросами, было принято эпохальное решение настрочить статейку, разъясняющую наиболее щекотливые вопросы.

ТРИКСЫ

Trick — это по-нашенски трюк. **Tricks** — понятно, трюки. Или, если говорить элитно, по-взрослому — триксы. Что же такое триксы? Триксы — это особо хитрые прыжки, совершаемые различными особо хитрыми способами, с помощью которых можно быстрее бежать, быстрее попадать в труднодоступные места, резко загнать убегающую жертву и прочее.

В двух словах: триксы — вещь нужнейшая и если ты хочешь играть как настоящий отец, то должен знать и уметь исполнять все известные триксы. Выучить их не так просто, как может показаться. А если даже и выучишь, вовсе не факт то, что ты сможешь четко исполнять их во время решительного боя — для этого надо еще больше тренироваться. Так что приготовься к серьезной работе, триксы — это занятие не для лохов.

Но уж если ты научишься их исполнять в лучшем виде при любых обстоятельствах, то любой незнакомый с ними противник окажется перед тобой в роли овцы на мясокомбинате, а уж ты сможешь поглумиться над ним от всей души.

КАРТИНКИ

Каждый прыжок снабжен кратким пояснением и дополнен картинкой, на которой обозначено где, куда и как прыгать. Для пущей наглядности и большей доступности для понимания каждый прыжок нарисован на картинке линиями разных цветов. Вот их расшифровка:

Разбег (белый) — это когда просто бежишь.

Стандартный прыжок (синий) — это когда просто прыгаешь.

Стрейфджамп (желтый) — это когда бежишь вперед, прыгаешь и одновременно нажимаешь на стрейф. Объяснять долго, но попробуешь — сразу поймешь. Стрейфджамп позволяет прыгать гораздо дальше, чем стандартный прыжок.

Рокетджамп (красный) — прыжок с одновременным выстрелом из рокет лаунчера под ноги.

Плазмаджамп (голубой) — прыжок с одновременным выстрелом в пол из плазмагана.

НАСТРОЙКИ

Что нужно будущему отцу для того, чтобы триксы шли как по маслу? Самое главное — добиться максимальной производительности машины. Чем выше **FPS** (**frame per second** — количество кадров в секунду), тем лучше. Чтобы определить сколько их у тебя, выдвини консоль и пропиши там **\cg_drawFPS 1**, после чего глянь, что там кажет. Для того чтобы получались все триксы, **FPS** нужен не менее 100. Но многие будут успешно получаться и при меньшем количестве.

И ты меня спросишь: и что же мне делать, елы-палы, если у меня 386 процессор? И я тебе отвечу: неправильно ты живешь, камрад! Для того чтобы от души поиграть в **QIII**, нужен минимум второй «пень» с хорошим ускорителем, и чем мощнее и то и другое — тем лучше. Если же машина именно такая, то далее действуем так.

Первое — это правильный конфиг, который позволяет использовать ресурсы твоей машины по максимуму. Для этого мы в принудительном порядке отрубаем все графические настройки, музыку и прочий мусор, мешающий сосредоточению на битве. Нормальный отцовский конфиг выглядит примерно так (смотри ниже).

То, что написано по-русски — можешь не писать, это просто пояснения. Пользуются им так: пишешь все это в блокноте, сохраняешь его, например, как **goblin.cfg**, а потом запихиваешь в **baseq3**. Запускаешь игру и в консоли пишешь **\exec goblin.cfg**. Только со стула сразу не падай — да, именно так мы в **QIII** и играем. Ибо, каким бы печальным это не показалось, главное при игре с людьми — не красота, а результат.

Далее. Предположим, что после такой резкой оптимизации твоя тачка помчалась как умалишенная и кажет около 60 (или 75) **FPS**. Тут следует проверить следующее: в настройках многих **3D** акселераторов по умолчанию включена опция «**Sync buffer swaps to monitor refresh rate**», или выключена «**Don't sync buffer swaps to monitor refresh rate**». Что это значит? Это значит, что если твой монитор работает с частотой 60 Hz или 75 Hz, то с этой опцией ваш 3D акселератор будет стараться работать со скоростью не выше 60 или 75 **FPS** соответственно (гад такой, а ведь фиг на него подумаешь!). Чтобы эти пакости пресечь, синхронизацию в настройках ускорителя надо отрубить.

```
unbindall
// скрипты
// переключение зума
set zoomin «cg_fov 50; sensitivity 6; bind mouse2
vstr zoomout»
set zoomout «cg_fov 90; sensitivity 9; bind mouse2
vstr zoomin»
vstr zoomout
cg_fov 90
bind F8 «map_restart»
bind F11 «record»
bind F12 «stoprecord»
// перемещение
bind i «+forward»
bind k «+back»
bind j «+moveleft» bind l «+moveright»
bind ALT «+moveup»
bind h «+movedown»
// оружие
bind «[« «weapon 1» // кулак
bind «]» «weapon 2» // пулемет
bind «u» «weapon 3» // ccr
bind «p» «weapon 4» // гранатомет
bind «o» «weapon 5» // ракетомет
bind «;» «weapon 6» // шафт
bind «g» «weapon 7» // рейл
bind «,» «weapon 8» // плазма
bind «.» «weapon 9» // бфг
// использовать
bind b «+button2»
// рев радости
bind SPACE «+button3»
// фрагостат
bind TAB «+scores»
// меню-консоль
bind ESCAPE «togglemenu»
bind ` «toggleconsole»
bind ~ «toggleconsole»
// размер экрана
bind + «sizeup»
bind — «sizedown»
bind = «sizeup»
bind _ «sizedown»
// разговорчики
bind w «messagemode2»
// голосование
bind F1 «vote yes»
bind F2 «vote no»
// скриншот
bind F10 «screenshot»
// мышь и иже с ней
bind MOUSE1 «+attack» // левая кнопка
seta in_mouse «1» // с мышкой или без?
seta sensitivity «9» // чувства
seta cl_mouseAccel «0» // отключить акселерацию
seta m_pitch «0.022» // x
seta m_yaw «0.022» // y
seta m_forward «0.25» //
seta m_side «0.25» //
seta m_filter «1» // люблю, когда гладко
// ходить прямо
seta cg_bobroll «0»
seta cg_bobpitch «0»
seta cg_bobup «0»
seta cg_runroll «0»
seta cg_runpitch «0»
// лагометр — офф
seta cg_lagometer «0» //
// прицел
seta cg_crosshairY «0» //
seta cg_crosshairX «0» //
seta cg_crosshairSize «16» //
seta cg_drawcrosshair «8» //
seta cg_drawcrosshairnames «1» //
// музыку
seta in_midi «0» // отключить
// джойстик
seta in_joystick «0» // тоже отключить
// настройки сети
seta cl_maxpackets «60» //
seta rate «25000» //
seta snaps «50» //
seta cg_predictItems «1» //
seta cl_timenudge 0 //
seta cl_packetdup 1 //
seta sv_fps 120 // я не читер, я только учусь
seta g_syncronousClients «1» // (!) только для записи демок, лучше отключить
seta com_maxfps «120» //
// игрок
seta model «uriel/zael» // демон
seta cg_forcemodel «0» // все демоны? нет уж позвольте.
seta sv_hostname «http://gameschool.spb.ru»
seta name «littleB[FW]»
// графика
seta com_blood «0» // кровь отключить
seta cg_brassTime «0» // гильз не надо
seta cg_draw3dIcons «0» // в меню не трехмерные иконки
seta cg_draw2d «1» // а двухмерные
seta cg_gibs «0» // и гибов не надо (эх, Q1)
seta cg_marks «0» // следов на стенах тоже на надо
seta cg_shadows «0» // и теней
seta cg_simpleItems «1» // а вот это надо, оружие иконками, а не моделями
seta r_allowExtensions «0» // отключить всякие приблуды gl
seta r_colorbits «16» // 16тная палитра
seta r_detailtextures «0» // детализация текстур ноль
seta r_drawSun «0» // отключить рендеринг солнечного света
seta r_dynamiclight «0» // и динамическое освещение
seta r_fastsky «0» // отключить небо, но тогда не видно через порталы
seta r_finish «1» // хмм
seta r_flares «0» // отключить свечение вокруг источников света
seta r_ignoreFastPath «0» //
seta r_ignorehwgamma «1»
seta r_intensity «1» // glGamma
seta r_lodCurveError «50» // \
seta r_lodBias «2» //
seta r_lodScale «0» // /
seta r_nocurves «1»
seta r_picmip «3» // 3 — мое любимое
seta r_roundImagesDown «2» //
seta r_simplemipmaps «0» //
seta r_subdivisions «115» // кривых не надо
seta r_swapInterval «0»
seta r_texturebits «16» //
seta r_textureMode «GL_LINEAR_MIPMAP_LINEAR»
seta r_vertexLight «1» //
seta s_loadas8bit «0»
seta s_khz «22»
seta s_musicvolume «0»
seta cg_drawRewards «0» // отключить награды
seta cg_drawAttacker «0» // и не показывать обидчика
seta cg_drawAmmoWarning «0» // не показывать сообщения о нехватке боеприпаса
seta cg_drawGun «0» // не рисовать модель оружия
seta cg_autoswitch «0» // не переключаться на подобранное оружие
seta r_railWidth «16» // настройки рейла
seta r_railCoreWidth «16»
seta r_railSegmentLength «32»
seta cg_railTrailTime «100»
seta cg_drawfps 0
seta cg_drawtimer 1 // показывать время
```

Но и после победы над оборзевшим монитором **FPS** упорно держится около 85. На этот раз его ограничивает подлая переменная под названием **COM_MAXFPS**. Эта штука определяет число пакетов, пересылаемых от клиента серверу и по умолчанию равна 85. Ну, 85 — это для овец, серьезные люди резко выставляют 120.

Теперь, после того как все настроено, еще раз погляди на значения, которое рисует счетчик **FPS** (**\cg_drawFPS** 1). Разница между тем, когда ты с кем-то сражаешься, смотришь в пространство или в пол должна изменяться от 40 до 120-140. Основной проверочный тест: прыжок на карте **Q3DM13** к **MegaHealth** с пола. Бежишь вперед и прыгаешь туда на полочку, только не отпускай в прыжке клавиши «**прыжок/вперед**». Если залезаешь, значит все в порядке. Если нет, то можно проверить еще пару переменных.

G_SYNCRONOUSCLIENTS — эта переменная отвечает за синхронизацию клиентов для записи твоих мощных демок по ходу битвы. По умолчанию эта переменная равна «**0**», и демки писать нельзя. Но если ее включить (выставить «**1**»), то демки записывать можно (командой **\record «demoname»**). Но, по некоторым причинам, которые слишком долго объяснять, из-за действия этой переменной значительно ухудшается управление в игре и сделать многие трюки становится невозможно. Поэтому, если вдруг она у тебя включена (то есть там стоит **1**), обязательно выключи. Но помни — демка при этом писаться не будет.

Последняя настройка — переменная **SV_FPS** — число пакетов, пересылаемых от сервера клиенту. По умолчанию равна **20**. Попробуй поставить **120** — столько же, сколько выставил **COM_MAXFPS**). Только учти, что устанавливать значение этой переменной вы сможешь только в том случае, если ты — сервер (это когда рубишься по сетке в клубе или на работе). На турнирах ее значение будет зависеть от правил турнира — тут ничего не поделаешь. Но если у тебя быстрый комп, то с установленной **SV_FPS 120** можно без проблем отлично скакать даже с включенной **G_SYNCRONOUSCLIENTS**.

Ну, вроде все. Таким образом, немножко помудрив мы увеличили **FPS** минимум на 40%, а максимум — и того поболее. Пора приступать к делу!

Триксы на Q3DM2

Прыжок 1



С виду элементарное выпрыгивание из ямы с водой возле красной брони, чтобы не попасть в засаду на выходе на улицу — но требует определенных навыков. На стене есть небольшие выступы — удачно отломана штукатурка, вот на них и прыгай. Наверх можно запрыгнуть по этой стороне за два прыжка (как на рисунке) или за три (по трем выступам).

Прыжок 2



Аналогичный предыдущему трик для ухода с RA, но уже по другой стене. В отличие от п. 1, получается стабильно всегда.

Прыжок 3



Для любителя покемперить. Вначале с разбега запрыгиваешь по наклонной поверхности к своду, затем опустив нос вниз с помощью PG залезаешь на самый верх свода и оттуда — еще один прыжок на небольшой выступ у стены.

Прыжок 4



Перепрыгивание с небольшим распрыгом бассейна с RA. Разбег, стрейфджамп на самый краешек и еще один стрейфджамп.

Прыжок 5



Как и предыдущем прыжке — перепрыгиваешь бассейн, но уже без распрыга. С нормальными настройками получается запросто. Это, кстати, без руны HASTE. С ней бассейн перепрыгивается без вопросов.



Старший **ОПЕР** Goblin *(goblin@online.ru)*

Триксы на Q3DM3

Прыжок 1



Стрейфджамп с уступа на уступ у пятачка с RL/PG. Незатейливый и жизненно необходимый прыжок.

Прыжок 2



Рокетджамп к RA. Применять тогда, когда ты видишь наличие красного фофана, иначе зря потратишь здоровье и броню.

Прыжок 3



Взбираясь по лестнице, можно сократить путь, проделав стрейфджамп на уступ.

Прыжок 4



Альтернативный способ подхода к красному фофану. Подходишь к стене, опускаешь нос вниз и подпрыгнув вверх стреляешь в стену под себя из PG. В верхней точке подъема просто со стрейфом подвинься на пандус. Все просто, камрад!

Триксы на Q3DM4

Прыжок 1

Обычный и простой стрейфджамп с одного блока на другой. Как и все подобные прыжки — чрезвычайно прост в исполнении.



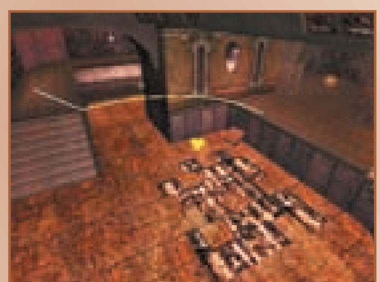
Прыжок 2



Здесь можно с помощью рокетджампа запрыгнуть на основание одной из труб и промчаться под потолком. Правда, когда бежишь по «трубе», здоровье тратится. Зачем это надо — не знаю, но вообще может пригодится.

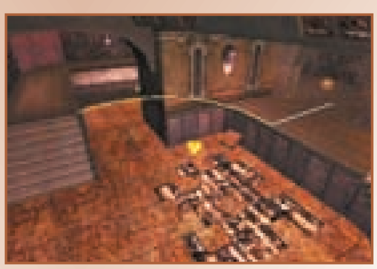
Триксы на Q3DM5

Прыжок 1



Стрейфджамп с самого уголка пандуса на противоположный пандус, ведущий к красному фофану. Прыжок достаточно сложный, но не сильно нужный.

Прыжок 2



То же самое, только в другую сторону.

Прыжок 3

На уступ, на который ты запрыгиваешь этим прыжком, можно попасть по лестнице, но это долго. Можно подойдя поближе запрыгнуть за счет правильных настроек (как известный прыжок к MegaHealth на Q3DM13). А еще проще — выходя к примеру от RL, идешь по бордюру (см. рисунок) и прыгаешь с него обычным стрейфджампом. Просто и понятно.

Прыжок 4

Очень толковый трик. Только для его четкого исполнения нужна хорошо настроенная машина. С небольшого разбега (можно даже без него) делаешь первый прыжок на самый краешек уступа, а затем второй прыжок (со стрейфом) на пандус у красного фофана. На втором прыжке как правило упираешься в угол, и чтобы грамотно вскарабкаться — нельзя отпускать клавишу «вперед». В этом прыжке важно запомнить место, откуда начинать разбег. И еще, у пандуса есть небольшой выступ снизу, можно нацелиться на него — возможно, так тебе будет проще. В общем, пробуй, камрад.





Прыжок 5



Распрыг (в два прыжка) из дальнего входа в комнату с запрыгиванием стрейфджампом на уступ. Чтобы получилось, нужно точно рассчитать откуда прыгать и последний прыжок делать с самого краешка окантовки на полу.

Прыжок 6



Берем красный фофан с помощью PG. Подходишь к стене, смотришь в пол и вместе с прыжком стреляешь в стену из PG. В верхней точке подъема берешь стрейфом вправо — фофан наш!

Прыжок 7



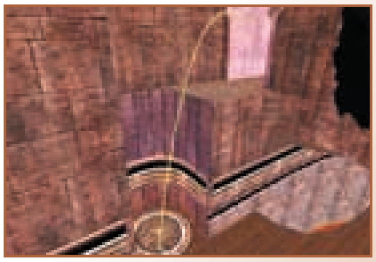
http://www.gameland.ru

#11(68), ИЮНЬ 2000

Прыжок попроще чем п. 6. Рокетджамп с пола — бэмс! — и мы у цели.

Триксы на Q3DM6

Прыжок 1



Если прыгнешь с пада с зажатым стрейфом, тебя вынесет чуть дальше, чем при обычном прыжке. Слегка порулив в воздухе, попадешь на косой уступ на стене. На нем можно даже походить.

Прыжок 2



Возле желтого фофана — стрейфджамп в любую сторону с уступа на уступ. Нужная вещь.

Прыжок 3



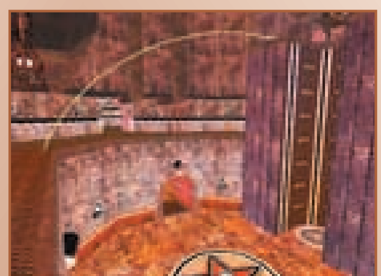
Как ты уже понял, стрейфджамп с пада получается значительно дальше, чем обычный. И вот еще один тому пример. Заходишь на пад под красным и в момент прыжка жмешь стрейф влево, слегка подруливая мышью. При успешном выполнении долетишь со свистом прямо до телепортера.

Прыжок 4



Один из самых сложных рокет джампов. С дальней стены, по которой можно дойти до рельсы — на пятачок с желтым фофаном. Самое сложное здесь не сам прыжок, а точность попадания на нужное место. Но уж если попал, то не забудь отожрать и красный, и мегу и вообще все что к полу не приколочено.

Прыжок 5



С пятачка, где лежит RL, аккуратным стрейфджампом прыгаешь на второй этаж уровня. Этот трик принято делать без потери здоровья. Прыгнуть можно либо по прямой вперед, как это показано на картинке, либо в сторону — тогда шансов ушибиться меньше. При приземлении жми «приседание», тогда упадешь беззвучно.

Прыжок 6

Со второго этажа без лишних проволочек и потери здоровья допрыгиваешь стрейфджампом до пада, тихий взлет, и вот — RL в наших цепких лапах!



Прыжок 7



Неплохой способ быстро взобраться на второй этаж. Заходишь на пад и в прыжке жмешь стрейф влево. Зарулил чутка — и приземлился на втором этаже.

Триксы на Q3DM7

Прыжок 1



Прыжок на паде со стрейфом на выступ в стене у желтого фофана.

Прыжок 2

Неплохой способ быстрого пересечения зала вдоль от квада. Прыжок на уступ у колонны, еще один — и ты уже в конце комнаты. Также бодро можно проскакать и в обратную сторону.

http://www.gameland.ru



Старший **ОПЕР** Goblin *(goblin@online.ru)*



Прыжок 3



Простой, но незаменимый в хозяйстве трик. Смысл в следующем: вдоль стеночек идут такие небольшие бордюрчика, на которые можно запрыгнуть и пробежаться по ним до противоположной стороны. И точно также — обратно. Трик легок в исполнении, но все равно помните, но злоупотреблять им не стоит.

Прыжок 4



Вариант быстрого пересечения зала поперек. Стрейфджамп с уступа у одной из колонн на уступ у колонны соседней.

Прыжок 5



С нижней лестницы аккуратным стрейфджампом прыгаешь на верхнюю лестницу. Тут главное не промазать, а не то вместо экономии времени его только потеряешь. Наверху же до RL — рукой подать. Верхняя стрелка на картинке указывает на кнопку, которую нужно нажать для открытия прохода в подвал к красному. В открытый погреб можно сигануть одним стрейфджампом прямо от кнопки.

Прыжок 6

С краю на край — рокет-джампом. Полезность прыжка крайне сомнительна. Но мало ли. Вдруг когда понадобится?

Прыжок 7

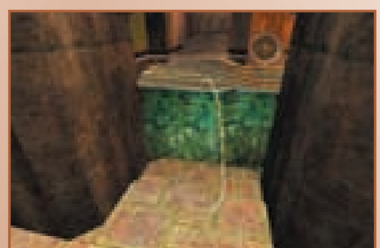
Рокетджамп от желтого возле лавы к паду с рэйлом. Чуть повыше — наш квад.





Триксы на Q3DM8

Прыжок 1



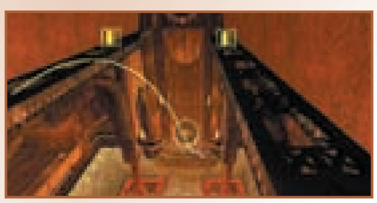
Этот дурацкий бассейн, в котором вечно полощутся боты, можно перепрыгнуть одним грамотным стрейфджампом. Только прыгать надо с разбега, с последних ступенек лестницы уже прикрытых водой. Не поскользнись, когда будешь приземляться — береги себя.

Прыжок 2



Пример бесшумного прыжка на паде. Этот баг в игре проявляется тогда, когда включаешь запись демок (команда g_syncronousclients 1) и прыгаешь с самого краешка пада. Но работает не на всех падах и не всегда, все-таки это баг.

Прыжок 3



В прыжке с пада за квадом и невидимостью не забудь убедиться в том, что тебе не надо подлечить свое подорванное всяким ламерьем здоровье. И если нужно, то придави слегка стрейф, чтобы вырулить на один из двух тоненьких пандусов под потолком. Там лежит пухлая аптека.

Прыжок 4



Богатое место. Этот прыжок, с виду такой простой, получается далеко не всегда. Начинаешь злиться и пытаешься запрыгнуть «побыстрее». Опять не получается и ты... Остынь, камрад! В игре надо иметь железные нервы и стараться все делать с умом (хотя бы стараться). Сам прыжок исполняется обычным аккуратным стрейфджампом на край пола комнатки с желтым и боеприпасом к RL. Тут главное — не промазать. А не получилось — проще прыгнуть с лестницы на противоположную сторону, а уже с нее к желтому.

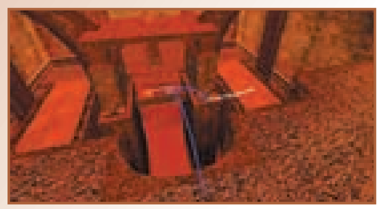
Триксы на Q3DM9

Прыжок 1



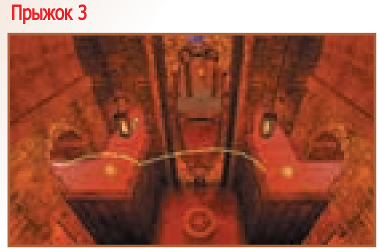
Виртуозное владение стрейфджампом в игре просто жизненно необходимо. Вот еще один пример. Чтобы не добираться до красного по «американским падам», до него проще допрыгнуть с одного из уголков грамотным стрейфджампом. Делается легко и в обе стороны.

Прыжок 2



Не надо метаться вокруг колонн, надо по бордюрчику, по бордюрчику...

Прыжок 3



Берешь хороший распрыг — и ты уже возле меги.

Ну что, камрад? Вроде все самые основные карты разобраны, самое главное ты теперь вроде как знаешь! Иди уже, тренируйся.

СИ-*УГОЛОК*ГОБЛИНА

КОДЫ PC, PS, N64

КОДЫ PC

Imperium Galactica II

Cheat режим
Во время игры нажмите на кнопку, которую вы запрограммировали под «Talk» и напишите в открывшейся строке: **LISTENUPEVERYBODY!**

Теперь можете ввести любой из нижеприведенных кодов, используя тот же метод:
God Mode — **dienodie**
Все оружие — **shootem'**
Все артефакты — **ghettoblaster**

Army Men World War

Чтобы активировать режим кодов, во время игры нажмите [Backspace] и напечатайте: **!throw me a frickin bone here**

Теперь можно ввести любой из нижеприведенных кодов, повторив операцию с [Backspace]:
Flak Jacket — **!whistle and flute**
9 юнитов в синей маскировке — **!i woke up this morning**
9 юнитов в серой маскировке — **!incognito**
3 воздушных удара (напалм) — **!this one goes to eleven**
Отменить маскировку — **!let me down**
Увеличить скорость солдат — **!pump me up**
Разморозить врагов — **!mojo**
Заморозить врагов — **!oh behave**
Debug режим — **!rate me**
Бесконечные воздушные удары — **!roody-pooh**
Провалить миссию — **!the meek**
Завершить миссию — **!cut to the chase**
Уничтожить все выделенные юниты — **!time for bed**
Случайный предмет/эффект — **!mona lisa**
Бесконечные пластиковые аптечки — **!florence**
3 разведрейда — **!peep show**
3 воздушных удара (бомбандировка) — **!heavenly glory**
Снайпер с бесконечными патронами — **!yippee!!!**

Dogs Of War

Cheat режим
Во время игры напечатайте «**timbo**» и cheat режим станет доступен. Теперь нажмите [F5], чтобы отключить «**collision detection**» (обнаружение столкновения).

Heroes Of Might And Magic 3: The Shadow Of Death

Коды
Во время игры нажмите [TAB], теперь набейте любой из нижеприведенных кодов в строке для достижения указанного результата:
100,000 золота и по 100 каждого другого ресурса — **nwctheconstruct**
999 маны и все заклятья — **nwcthereisnospoon**
Все здания — **nwczion**
Все боевые машины — **nwclotsofguns**
Альтернативная расцветка — **nwcphisherprice**
Пустые клетки забиты группами по 10 black knights — **nwcagents**
Пустые клетки забиты группами по 5 archangels — **nwctrinity**
Открыта карта-мозаика — **nwcoracle**
Открыта вся карта мира — **nwcwhatisthematrix**
Получить один уровень — **nwcneo**
Убрать карту мира — **nwcignoranceisbliss**
Проиграть игру — **nwcbluepill**
Максимальная Luck — **nwcfollowthewhiterabbit**
Максимальная Morale — **nwcmorpheus**
Бесконечная длина передвижения — **nwcnebuchadnezzar**
Выиграть игру — **nwcredpill**

КОДЫ PS

Rollcage: Stage 2

Все коды вводятся в качестве паролей.
Режим кодов
Введите **I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!** и получите доступ ко всем машинам, трассам, режимам и т.д.
Все трассы
Введите **NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147**
Все боевые трассы
Введите **YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO**
Все машины
Введите **WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!**
ATD ghost cars
Введите **WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS**
Режим Demolition
Введите **IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?**
Режим Mega speed
Введите **LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN**
Зеркальный режим
Введите **I.AM.THE.MIRROR.MAN,.OOOOOOOOOO!**
Режим Pursuit
Введите **PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS**
Режим Rubble soccer
Введите **IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT**
Режим Survivor
Введите **«HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTER-NOON**
Masters campaign станут более сложными
Введите **MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!**

Fear Effect

Бесконечное здоровье.
Войдите в режим «**options**» и выберите «**Credits**». Когда пойдут титры, нажмите **L1**, (▲), ▲, ▼, (●)(2), (▲), (■), ▶, (■).
Максимайльный боекомплект
Войдите в режим «**options**» и выберите «**Credits**». Когда пойдут титры, нажмите **L1**, (▲), ▲, ▼, (●)(2), (▲), (■), ◀, (▲).
Быстрый огонь
Войдите в режим «**options**» и выберите «**Credits**». Когда пойдут титры, нажмите **L1**, (▲), ▲, ▼, (●)(2), ▲(3), ▼.
Мгновенная смерть от огнестрельного оружия
Войдите в режим «**options**» и выберите «**Credits**». Когда пойдут титры, нажмите **L1**, (▲), ▲, ▼, (●)(2), (▲), (■), ▼, **R1**
Мгновенная смерть от холодного оружия
Войдите в режим «**options**» и выберите «**Credits**». Когда пойдут титры, нажмите **L1**, (▲), ▲, ▼, (●)(2), (▲), (■), ▼, **L1**.
Мгновенное решение головоломок
Войдите в режим «**options**» и выберите «**Credits**». Когда пойдут титры, нажмите **L1**, (▲), ▲, ▼, (●)(2), ▼(3), ▲.
Expert mode
Войдите в режим «**options**» и выберите «**Credits**». Когда пойдут титры, нажмите ▼(3), (▲), ▼(3), (■), ◀, ▶ и враги станут сильнее.

Urban Chaos

Cheat mode.
Во время игры зажмите (▲) + (●) + (■) + (×) и нажмите ▶, чтобы восстановить здоровье и получить все оружие.
Выбор уровня.
На экране новой игры нажмите **L1 + R1 + Select + Start**. Теперь вам станут доступны все уровни.

Championship Bass

Доступ к уровням.
Введите «**EVpUyYy18VoE**» в качестве пароля case-sensitive.
Пароли уровней режима Challenge
2 — **WK7GuHcbZo7a**
3 — **JZsVh[Star]romb82**
4 — **cMB4UBWVTuB[Triangle]**

Vigilante 8: Second Offense

Экран паролей.
В опциях выберите «**Game Status**», установите курсор на одном из персонажей инажмите **L1 + R1**. Все остальные коды вводятся здесь.
Быстрые выстрелы.
Введите «**RAPID_FIRE**», чтобы ускорить работу вашего оружия.
Суперракеты.
Введите «**BLAST_FIRE**», чтобы увеличить мощность ваших ракет.
Быстрые автомобили.
Введите «**MORE_SPEED**», чтобы увеличить скорость вашего железного друга.
Тяжелые машины.
Введите «**GO_RAMMING**», что позволит вам увеличить вес вашей машины.
Легкие машины
Введите «**HI_CEILING**», и ваша машина бутет взлетать в воздух даже от маленькой кочки.
Fast action.
Введите «**QUICK_PLAY**», чтобы открыть режим «random fast action arcade».
Злые враги.
Введите «**UNDER_FIRE**», и сразу трое оппонентов будут атаковать вас одновременно.
Slow-motion mode
Введите «**GO_SLOW_MO**», и все будет как в замедленном фильме.
Нет врагов в режиме arcade.
Введите «**HOME_ALONE**» (без коментариев).
Нет гравитации.
Введите «**NO_GRAVITY**», и от любого попадания ваша машина будет взлетать к небесам.
Жесткая подвеска
Введите «**JACK_IT_UP**».
Большие колеса
Введите «**GO_MONSTER**».
Все видеозаставки.
Введите «**LONG_MOVIE**».
Одинаковые авто в мультиплеере.
Введите «**MIXED_CARS**», что позволит вам выбрать дин и тот же автомобиль при игре в режиме multi-player.
Отключить все коды.
Введите «**NO_CODE**».
Оригинальные уровни.
Введите игру в режим паузы, выньте диск и вставьте оригинальную **Vigilante 8** (то есть первую часть). Если вы все сделали правильно, то появиться надпись «**V8 levels enabled**». Теперь вновь можете вставлять диск **Vigilante 8: Second Offense**. Выходите из игры и получите доступ ко всем уровням, включая оригинальные.
Альтернативная расцветка машин.
На экране выбора машин установите курсор на нужную машину и нажмите (●), чтобы изменить ее цвет.
Дополнительные персонажи.
Coyotes:
Lord Clyde: пройти все миссии в режиме quest за **Nina Loco**, **Molo** и **Dallas 13.**
Obake: пройти все миссии в режиме quest за **Lord Clyde.**
Boogie: пройти все миссии в режиме quest за **Obake.**
Vigilantes:
Houston: пройти все миссии в режиме quest за **Sheila**, **John Torque** и **The Flying All-Star Trio.**
Convoy: пройти все миссии в режиме quest за **Houston.**
Dave's Cultsmen: пройти все миссии в режиме quest за **Convoy.**
Drifters:
Chassey Blue: пройти все миссии в режиме quest за **Astronaunt Bob O**, **Garbage Man** и **Agent R. Chase.**
Padre Destino: пройти все миссии в режиме quest за **Chassey Blue.**
Dusty Earth: пройти все миссии в режиме quest за **Padre Destino.**
Спецатаки.
Attack 1: ▲, ▲, ▼, **Machine Gun**
Attack 2: ▲, ▲, ▲, **Machine Gun**
Attack 3: ▲, ▲, ▶, **Machine Gun**
Bull's Eye Rockets
Attack 1: ▲, ▼, ▼, **Machine Gun**
Attack 2: ▲, ▼, ▲, **Machine Gun**
Attack 3: ▲, ▼, ▶, **Machine Gun**
Sky Hammer Mortar
Attack 1: ▼, ▼, ▼, **Machine Gun**
Attack 2: ▼, ▼, ▲, **Machine Gun**
Attack 3: ▼, ▼, ▶, **Machine Gun**
Bruiser Cannon
Attack 1: ▼, ▲, ▼, **Machine Gun**
Attack 2: ▼, ▲, ▲, **Machine Gun**
Attack 3: ▼, ▲, ▶, **Machine Gun**
Roadkill Mines
Attack 1: ◀, ▶, ▼, **Machine Gun**
Attack 2: ◀, ▶, ▲, **Machine Gun**
Attack 3: ◀, ▶, ▶, **Machine Gun**
Brimstone Burner
Attack 1: ▶, ◀, ▼, **Machine Gun**
Attack 2: ▶, ◀, ▲, **Machine Gun**
Attack 3: ▶, ◀, ▶, **Machine Gun**

КОДЫ NINTENDO 64

Battlezone: Rise of the Black Dogs

Нижеприведенные коды вводятся на экране меню с зажатой кнопкой «Z»:
Доступ ко всем уровням: **C-вверх, C-вправо, C-вниз, C-влево, Start.**
Бесплатные здания: **A, B, A, B.**
Бесплатный спутник: **B, C-влево, C-вниз, A.**
Бесконечный боекомплект: **L, R, L, R.**
Вечная броня: **вверх, вправо, вниз, влево.**

Excitebike 64

NES Excitebike.
Успешно пройдите все уроки врежиме **Tutorial**, чтобы открыть игру в варианте для **NES** (найдете в **Special Tracks**).
Cheat Menu
На экране главного меню зажмите **L, C-вправо, C-вниз** и **A**. Появится **Cheat Menu**, где вы теперь сможеет ввести следующие коды:
INVISRIDER — Все гонщики станут невидимыми.
BLAHBLAH — режим больших голов.
HOWOFF — активирует некий Stunt Bonus, который сбрасывает ваш turbo meter до нуля после удачно проведенного трюка.

DAIKATANA

Леонид Акиншин

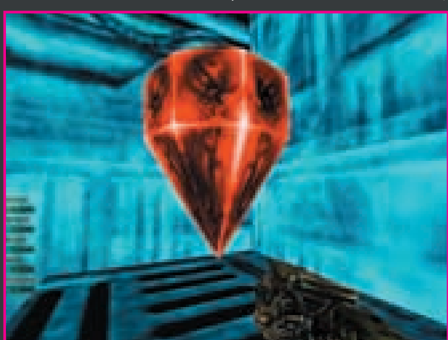
Daikatana игра странная. Странная историей своего создания, странная годами, потраченными на ее разработку, странная своей структурой, своими непомерными претензиями и своим доисторическим движком. Отбросьте ваш предыдущий игровой опыт; к Daikatana нужен особый подход. А я постараюсь оказать вам в укрощении этой игры посильную помощь.

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Многие шутеры 1999-2000 годов выпуска поражены одним и тем же недугом, связанным с сохранялками. Виной тому — убогость фантазии разработчиков этих игр. В тщетных попытках внести в 3D-шутерный жанр нечто действительно новое, революционное и оригинальное господа сии не находят ничего лучшего, как посягать на основы основ, на Столпы, на которых покоится Action! Неужели не очевидно, что ЛЮБЫЕ проблемы с сохранениями приводят к тому, что люди начинают пользоваться читами, т.е. к фактической смерти игры?! Доколе же будут продолжаться все эти безумные эксперименты?!

В кинобоевике **Aliens versus Predator** сохранялок не было вовсе. Несчастный игрок был вынужден проходить каждый уровень сразу и целиком, на одном дыхании. Это при том, что даже с возможностью сохранения игра AvP была бы довольно сложной!

В недавно вышедшем опусе **Soldier of Fortune** число доступных игроку сохранений варьировалось в зависимости от сложности игры. Само собой, на максимальной сложности это число было равно нулю. Это при том, что играть в SoF на максимальной сложности раз эдак в пять потяжелее,



чем в **AvP**!! Ситуацию спасало лишь то, что SoF предлагал игроку легальную возможность варьировать параметры игры (в том числе и количество сохранений) в весьма широких пределах. Т.е. человек мог играть как бы на максимальной сложности, но в привычном для себя режиме, т.е. с неограниченными возможностями для сохранения.

Наконец, в эпическом полотне под названием **Daikatana** возможность сохранения зависит... хм, мне, право, как-то неловко это произносить. Геймеры народ горячий, могут и ногами побить. Не побьете? Честно? Даже руками не будете? Ну тогда держите правду-матку! Итак, господа, в **Daikatana** возможность сохранения зависит от наличия — тире — отсутствия у игрока особого Предмета. Есть у вас Предмет — можете сохраниться, нет Предмета — извините, не положено. Заметим, что:

1. встречается сей Предмет нечасто, т.е. намного реже, чем привычно сохраняться любому нормальному человеку,
2. его (Предмета) чудодейственной силы хватает лишь на ОДНО-ЕДИНСТВЕННОЕ сохранение,
3. по сложности игра **Daikatana** стоит намного ближе к **SoF**, нежели к **Quake 2.**

Да, чуть не забыл сообщить вам, господа, какое Имя носит сей удивительный Предмет. Он красен цветом, прекрасен видом и похож на кристалл рубина. Попробуете угадать? И не пытайтесь, ибо этот рожденный в муках плод Джона Ромеро называется... **SaveGem** (именно **SaveGem**, а не **SaveGame**!)! Вот так: звучно, просто и со вкусом.

Вам все еще хочется играть в **Daikatana**? Тогда я продолжу.

В свете изложенных выше обстоятельств главной целью игры становится поиск, приобретение и бережное использование **SaveGem-ов**. Точнее сказать «**SaveGem-а**», поскольку вряд ли в процессе игры вам удастся скопить хотя бы два таких Предмета (максимальное количество **SaveGem-ов**, которое может поднять игрок, равно 3-м). На **SaveGem-е** (а вовсе не на волшебном мече) завязан весь игровой процесс; **SaveGem** — это альфа и омега, начало и конец. **Daikatana** существует благодаря SaveGem-у, для **SaveGem-а** и во имя **SaveGem-а**!

Найдя **SaveGem**, не спешите сохраняться. Лучше раз двадцать начать уровень заново, чем неудачно использовать **SaveGem**! Несите с собой волшебный Предмет как можно дальше, сражайтесь за него до последнего патрона, до последнего вздоха, до последней капли крови и используйте **SaveGem** по назначению лишь в самом крайнем случае.

Несколько разряжает обстановку хитрый прием, заключающийся в периодическом возвращении к началу текущей части уровня и переходом на предыдущую его часть. Дело в том, что каждый раз при переходе на новую карту **Daikatana** автоматически сохраняет игру. При некотором навыке эта «бесплатная» сохранялка может сильно облегчить вам жизнь. Убили какого-нибудь сильного монстра — сходите на предыдущую часть уровня, затем вернитесь обратно и продолжите игру, нашли секрет — вновь сбегайте к началу карты и т.д. и т.п. Недостатком такого метода является то, что работает он лишь на границе ЧАСТЕЙ одного и того же уровня; вернуться на предыдущий УРОВЕНЬ вы не в силах.

ИСКУССТВЕННЫЙ *ИНТЕЛЛЕКТ* (AI)

Еще одним общим местом многих шутеров нынешнего и прошлого годов выпуска является Искусственный Интеллект (**Ai**). Точнее, полное и беспросветное его отсутствие. Счастливым исключением (и каким!) является **Unreal Tournament** и в меньшей степени — **Quake 3 Arena**; во всех остальных играх 1999-2000 гг. все электронные существа глупее таракана. К чему я все это говорю? Да к тому, товарищи бойцы, что в **Daikatana** вам придется иметь дело не только с монстрами, но и со своими союзниками! Первый персонаж — это здоровенный мужик, отзывающийся на кличку Superfly Johnson, второй помощник — страшненькая особа женского пола по имени **Mikiko Ebihara**.

Неумение **Superfly-я** и **Mikiko** играть в **Daikatana** граничит со слабоумием. «Помощники» не только не помогают вам в деле борьбы за светлое будущее, но, напротив, агрессивно мешают. Дело в том, что ваши электронные друзья, как и вы, смертны. Только, в отличие от вас, они не умеют адекватно оценивать ситуацию, брать и использовать **SaveGem** (и слава Богу!!!), заботиться о сохранении собственного здоровья и вообще нормально существовать в мире игры. Это слепые котята, которых порою приходится в буквальном смысле слова тыкать носом в каждую аптечку. А лечиться им, к сожалению, необходимо: смерть любого из горе-помощников приводит к досрочному окончанию игры.

И **Superfly-я**, и **Mikiko** необходимо беречь как зеницу ока. Умрите сами, но спасите товарища! Не дай вам Бог пустить помощничка одного в неисследованную область уровня! Открыв дверь, идите первым, перекрывайте своим телом дверной проем, стреляйте, побеждайте и только потом идите дальше. Но лучше просто поставить помощничков где-нибудь в коридоре (команда **Stay**) и работать самому. Это оптимальный вариант: вы играете, ребятки отдыхают. Полагаться на огневую мощь помощников можно лишь в том случае, если противник ваш малочислен и слаб.

Для управления помощниками в **Daikatana** предусмотрено несколько команд: **Get** (по умолчанию это G), **Come** (F), **Stay** (V), **Attack** (M), **Back Off** (N) и **Swap** (P). **Swap** — это переключатель между **Mikiko** и **Superfly-ем**; смысл остальных приказов ясен из их названий. Как правило, безмозглые помощники делают, мягко говоря, не совсем то, что вы от них хотите. Т.е. они идут туда, куда вы их не отправляли, стоят там, где вы их не ставили, не берут то, что вы им даете, цепляются за углы, застревают на лестницах, пытаются проходить сквозь стены, обращаются в бегство после команды **Attack** и т.п. Отдельной большой проблемой является переход с одной карты на другую; вам и помощникам необходимо собраться в месте перехода плотной группой, что нередко оказывается весьма непростой задачей. А в **Daikatana** переходить с карты на карту приходится ой как часто.

Необходимо обладать недюжинным терпением, чтобы добиться от **Superfly-я** и **Mikiko** желаемых действий. Проявите настойчивость — и в большинстве случаев вы добьетесь своего.

ДВИЖОК

Вопреки многолетним обещаниям разработчиков, в **Daikatana** использован... модифицированный движок от **Quake 2.** Оставляя в стороне этическую сторону дела, сразу перейдем к тому, что нам это дает.

Первое — это тормоза. Перечень изменений, внесенных фирмой **Ion Storm** в **Quake2 engine**, весьма невелик (с их списком вы можете ознакомиться в файле **Readme**). Однако и этих модификаций вполне достаточно, чтобы игра получилась медленнее третьего **Quake-а**; примитивный **Q2-движок** не в силах совладать даже с этими наворотами. В деле тормозов **Daikatana** — безусловный лидер; Ромеро может по праву гордиться своим творением!

Вне зависимости от мощи вашей системы я настоятельно рекомендую вам понизить качество текстур до минимума и перейти в разрешение 640x480. По крайней мере, это позволит вам худо-бедно играть. Однако, если вы готовы пожертвовать своими нервными клетками, дабы вполне насладиться **Daikatanовскими** красотами (местами игра прямо-таки **по-Unrealовски** обворожительна!), поставьте и то, и другое на максимум. То, что в итоге получится, трудно назвать **Action-ом**, однако картинок для рабочего стола вы понаделать сможете.

Второе, что дает нам **Q2-движок**, — это консоль. Если вы знаете, как обращаться с консолью в **Quake2**, то без труда освоите и **Daikatanовскую**. Для не умеющих играть бездельников скажу сразу: и **God**, и **NoClip**, и **NoTarget**, и **Give** (например, **Give All Weapons**) в **Daikatana** работают. Чтобы иметь под рукою консоль, необходимо ее активировать. Создайте в каталоге **Daikatana\data** файл под названием **Autoexec.cfg** следующего содержания:

```
console 1
set cheats «1»
```

Теперь запустите игру, нажмите «~» — и вот она, голубушка!

ПРОХОЖДЕНИЕ

Честь и хвала вам, дорогой читатель, если вы смогли досмотреть это кино до конца! Воистину, это самая длинная заставка, которую я когда-либо видел. На будущее: чтобы пропустить ту или иную заставку (а некоторые из них весьма длинны), вам достаточно просто нажать Escape. Запомнили? Тогда — вперед!

EPISODE *1*

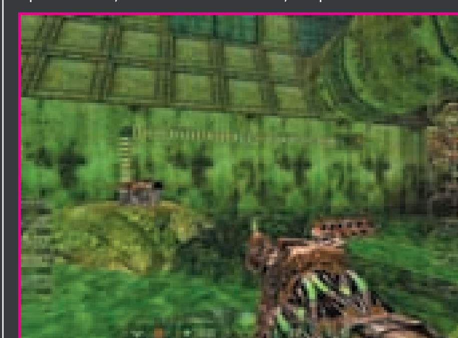
Уровень *The* Marsh

Летающие фонари — это не монстры; их можно не трогать. Берите ваше первое оружие — **Ion Blaster** (он лежит прямо перед вами), затем прыгайте в канаву и бегите куда бежится. Это все! Лучше бежать быстро и не ввязываться в бой, дабы воспользоваться автоматическим сохранением на границе карт. Впоследствии вы сможете вернуться и провести «честную» зачистку первой части уровня.

Чуть не забыл: красные фрукты — это здоровье, активирующееся при нажатии кнопки **Use**.

The *Marsh* [part 2]

Через половину этой карты можно, как и раньше, просто проломиться, затем взять **SaveGem**, сохраниться и многократно перезагружать единственную сохранялку, пытаясь выжить под напором целой армии собранных вами монстров. Короче говоря, подобная тактика себя не оправдывает. Здесь лучше действовать не спеша.



Начните карту заново, сделайте пару шагов вперед и внимательно посмотрите на стену сооружения. Видите кабель, идущий к автоматическому пулемету, и электрический щиток? Стреляйте в щиток, пережидайте небольшое землетрясение и идите дальше.

От следующего автоматического пулемета лучше спрятаться, вжавшись правым плечом в нишу в скале. Подайтесь чуть влево, ровно настолько, чтобы вы смогли попасть в край пулемета, и открывайте огонь. Расправившись и с этим пулеметом, бегите дальше.

Третий автоматический пулемет необходимо убить, как и первый, при помощи выстрелов в электрощиток. Пройдя



чуть дальше, вы найдете ваш первый **SaveGem**. Поздравляю: это крупный успех! Теперь поднимайтесь по дорожке наверх и выходите к мосту.

На противоположной стороне моста находится какая-то крепость. Идите к ней. Мост за вашей спиной обвалится, а откуда-то из-за крепости вылетит целая эскадрилья стальных мух во главе с большой птицей. Чтобы пройти на следующую часть уровня, данную птицу необходимо убить.

СЕКРЕТ! Внизу, под платформой у входа в крепость, лежит Невидимость.

Закончив с птичкой (из нее выпадает большая броня), прыгайте в воду и идите вперед-вправо, в очередной скалистый тоннель. Ранее там была решетка; теперь же ваш путь свободен.

The *Marsh* [part 3]

Выйдя к трубам и закрытой двери, посмотрите направо: там, у конца труб, лежит ваш второй **SaveGem**. По трубам заберитесь на площадку, расположенную над дверью, сломайте имеющийся там электрощиток, после чего прыгайте вниз и идите в открывшуюся дверь.

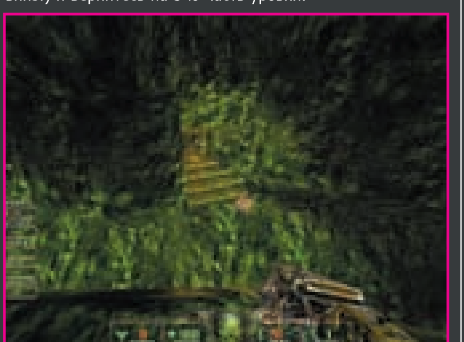
Идите по тоннелю к следующей закрытой двери. Справа за ней находится автоматический пулемет и электрощиток. Разбив щиток, вы уничтожите пулемет и откроете дверь.

За дверью находится круглое двухэтажное помещение. Идите к левой его стене. При вашем приближении появится пульт с надписью **Mishima**. Запомните, как он выглядит; в дальнейшем подобные устройства вы встретите еще не единожды. Стоя у пульта, нажмите кнопку **Use**, после чего вам покажут, как где-то открылась какая-то дверь. Теперь поднимайтесь на лифте на второй этаж помещения и идите в открывшуюся там дверь, после чего нажимайте рубильник и на включенном этим рубильником лифте спускайтесь вниз. Пройдя сквозь водопад, вы окажетесь в новом месте.

Идите сперва прямо, затем поднимайтесь по вертикальной лесенке и подходите к камням. Смотрите на них внимательно: там что-то есть. Пропрыгав по этим камням и пройдя мимо второго водопадика, вы с удивлением обнаружите себя на предыдущей части уровня.

The *Marsh* [part 2]

СЕКРЕТ! Это место 2-й части уровня **The Marsh** вам незнакомо. Пройдите по тоннелю немного вперед, возьмите лежащее там Сердце, затем осмотритесь (только не прыгайте вниз!) и вернитесь на 3-ю часть уровня.



The *Marsh* [part 3]

Выбравшись из-за камней, спрыгивайте вниз и идите вдоль течения ручейка. А вот и дверь, которую вы видели в галлюцинации.

СЕКРЕТ! Не заходите в нее, а спускайтесь еще ниже, затем ныряйте в воду и плывите (в подводном тоннеле вы обнаружите **SaveGem**). Вскоре вы попадете в секретное место, настоящий гадюшник с очередной большой птицей (на сей раз из нее вываливается Сердце) и несметными полчищами стальных мух. Поднявшись по каменным выступам, вы обнаружите еще один **SaveGem** (прямо Клондайк какой-то!) и заметите лестницу. Прыгайте на эту лестницу, поднимайтесь по ней, подбирайте новое оружие (**C4 Vitzatergo**, в просторечии — гранатомет), затем нажимайте рубильник и на спустившемся к вам лифте-клетке уезжайте наверх (под лифтом в квадратной яме с водой лежит **Shock Sphere**).

Вскоре вы обнаружите, что ваше транспортное средство есть нечто большее, чем всего лишь лифт. Лифт-тележка доставит вас к уже знакомому альтернативному переходу на 2-ю часть уровня. Идите теперь к двери, которую вам показывали в видении, заходите внутрь и завершайте уровень.

Уровень *Sewer* System

Отсмотрев заставку, поднимайтесь на лифте и подходите к большому пульту. Вам нужен не он, а маленький пультик, расположенный слева от большого. Нажав маленький пультик и пройдя через пару дверей, вы окажетесь в помещении с какой-то хреновиной, напоминающей Эйфелеву башню, и парой проходов под номерами 1 и 2.

СЕКРЕТ! Прыгайте сперва в воду, под стальную конструкцию, и плывите сквозь дырку вниз; там, на дне, лежит **Vitality**.



Идите теперь в проход номер 1. Вы — на вершине длинной спускающейся вниз лестницы. Можете сесть на тележку, стоящую у ее (лестницы) подножия, а можете сигануть через перила в воду и лезть в нору. В обоих случаях вы попадете в помещение с еще одной лестницей, голубым экраном, пультом и тремя двигающимися поршнями. Использовав пульт по назначению, вы откроете проход номер 2.

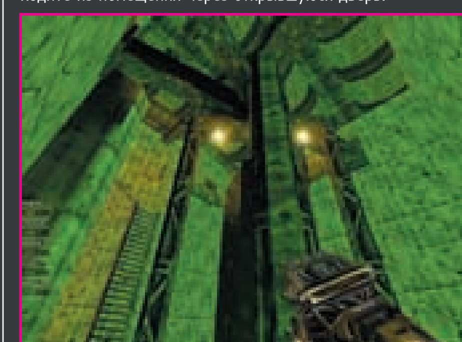
СЕКРЕТ! Сломайте поршни, ползите затем в образовавшуюся нору, где нажимайте рубильник, после чего возвращайтесь, прыгайте в воду, берите лежащий под лестницей **SaveGem** и пролезайте под поднявшейся решеткой. Теперь поднимайтесь по вертикальной лестнице и вылезайте на горизонтальную трубу, проходящую под потолком; на ней лежит Сердце.

Спрыгнув на платформу, вызывайте тележку и возвращайтесь на ней к длинной лестнице, после чего возвращайтесь к Эйфелевой башне и идите в проход номер 2.

В нише, что будет справа от вас, вы заметите странный агрегат с ладошками. Не пугайтесь; это обыкновенная лечилка. Подойдите к устройству, нажмите **Use**, и вам станет хорошо.

СЕКРЕТ! Дойдя по коридору до следующей ниши (слева), сверните в нее и постучите кулаком в стену: там спрятано Сердце.

Вы — в помещении с толстой трубой, из которой в струе воды падают большие камни. Спускайтесь по пандусу, обходите водяную струю и заходите в каморку, где нажимайте пульт с надписью **Mishima**, после чего поднимайтесь и выходите из помещения через открывшуюся дверь.



Внезапно тоннель, по которому вы идете, обваливается. Слева от разлома в нише лежит замечательное устройство **Ultimate Gas Hands** (Ручная Бензопила), являющееся своеобразным апгрейдом для вашего кулака. Прыгайте теперь в обвалившуюся часть тоннеля и плывите под водой, после чего поднимайтесь на поверхность и осматривайтесь. Справа от вас есть нора, пройдя по которой, вы сможете вернуться к месту разлома коридора. Только зачем оно вам? Плывите к берегу, выбирайтесь из воды и нажимайте зеленую кнопку, после чего поднимайтесь по возникшей лестнице и делайте пару шагов вперед.

Sewer *System* [part 2]

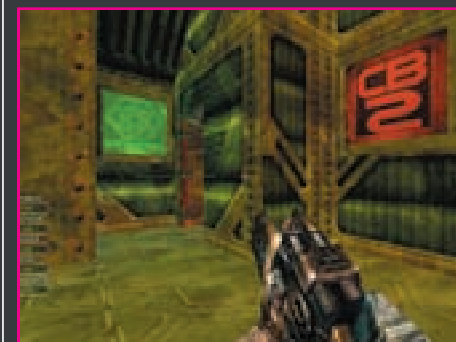
Выбравшись в низкое помещение с тремя трубами, идите влево; там за трубой есть щель, в которую вам нужно упасть. Плывите под водой, аккуратно переплывайте вращающиеся лопасти и заплывайте в рубку, где нажимайте кнопку и ждите затем ухода воды. Перелезайте теперь через левый от вас торец вращающихся лопастей и проходите в дверь.

В большом помещении с вращающейся конструкцией поднимайтесь по вертикальной лестнице и прыгайте затем на крестовину, после чего добирайтесь до ниши и поворачивайте колесо. Быстро бегите к расположенной здесь же, под потолком, двери и идите по коридору дальше.

СЕКРЕТ! Дойдя до конца коридора, поднимитесь по потоку воды к решетке, сломайте ее и воспользуйтесь лесенкой. Над вентилятором лежат **SaveGem** и броня.

Идите в дверь, затем поднимайтесь по лестнице и на лифте, после чего заходите в новое помещение и используйте пульт.

Уровень *Solitary*



Жмите светящуюся красным светом клавиатуру, затем поднимайтесь по ступенькам и нажимайте пульт (в норе, что расположена под этими ступеньками, лежит броня). Идите направо.

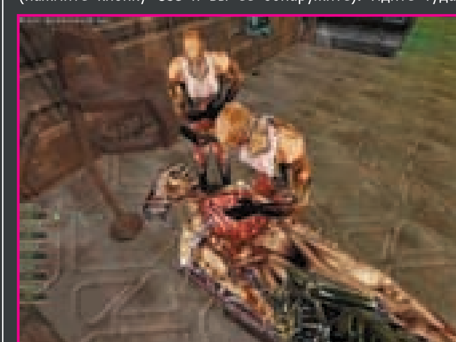
Слева от вас будет дверь в комнатку, где лежит предмет под названием **Acro**. Возьмите его и идите дальше. Справа в углу вы заметите кнопку. Жмите ее и бегите затем в открывшуюся дверь блока **CB1**.

Справа и слева от вас идут камеры. Миновав их, сворачивайте влево, затем залезайте в дырку под лестницей и ломайте там вращающееся нечто, после чего возвращайтесь в тюрьму и идите дальше, к разблокированной вашими действиями двери.

За дверью находится высокое цилиндрическое помещение. На колонне, расположенной в центре этого помещения, есть кнопка включения лифта, однако пользоваться этим лифтом вам еще рановато. Идите дальше, по пандусам поднимайтесь наверх, берите там новое оружие (**Shotcycler**) и нажимайте кнопку, после чего возвращайтесь к колонне и поднимайтесь при помощи лифта; теперь ваш путь открыт.

За следующей дверью вы обнаружите неисправную дверь блока **CB2**. Какой-то человек пытается ее починить. Стреляйте в толстые кабели, идущие от щитка, в котором копается этот несчастный, и пролезайте под дверью.

Очередная дверь заблокирована. Слева от этой двери висит зеленый экран с традиционной надписью Misima, в нише, что сбоку от этого экрана, находится потайная дверь (нажмите кнопку **Use** и вы ее обнаружите). Идите туда,



выстрелом взрывайте бочку и пролезайте в образовавшийся пролом.

За трубами виднеется предмет по имени **Acro**. Полопзайте тут немного и вы поймете, как до него добраться. Взяв **Acro**, прыгайте с его помощью на толстую трубу, а уже с нее — в квадратную дыру над головой. Берите там гранатомет, затем перепрыгивайте тонкую желтого цвета трубу и проползайте в дырку.

Идите к лифту, берите лежащий за ним **SaveGem** и спускайтесь на этом лифте вниз. Слева вы видите людей, частично превращенных в монстров, справа — операцию на открытом сердце без наркоза (!!). Многое повидал в своей жизни ваш покорный слуга, однако тут и у него волосы встали дыбом. Полюбовавшись на садистов-хирургов, идите мимо тюремных камер в рубку, где нажимайте пульт и наблюдайте последствия. Теперь нажимайте клавиатуру, расположенную между двумя людьми-монстрами, берите броню, что



лежит в одной из открывшихся камер, после чего поднимайтесь наверх на все том же лифте и идите дальше по появившемуся здесь мосту.

Пройдя через дверь, вы окажетесь в помещении со стеклом, лифтом и зеленым экраном.

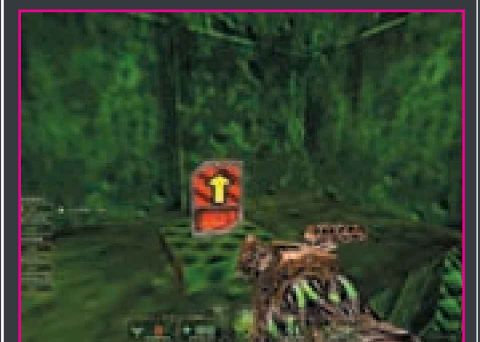
СЕКРЕТ! Разбейте экран и возьмите лежащее за ним Сердце.

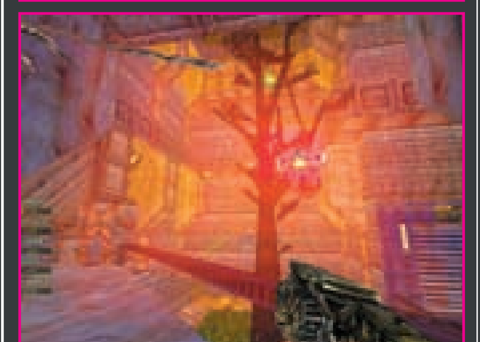
Между стеклом и лифтом находится клавиатура. Нажмите ее, затем поднимитесь на лифте и пройдите по второму этажу уже знакомого вам помещения.

Solitary *[part 2]*

Справа от лестницы, по которой вы спустились, имеется пульт, который вам необходимо нажать.

СЕКРЕТ! Теперь развернитесь на 180 градусов и разрушьте решетку вместе со всем тем, что за ней находится, после чего пролезайте в образовавшийся проход и берите лежащую там Невидимость.





Идите в дверь, затем прыгайте через лазерные лучи и заходите в большое помещение голубого цвета. Идите вдоль его стены до конца, ломайте зеленый экран и берите лежащий за ним SaveGem.

СЕКРЕТ! Подойдите к краю пропасти и посмотрите вниз. Видите толстую балку? Падайте на нее, затем прыгайте в дырку, берите лежащую там Бензопилу, после чего по вертикальной лестнице поднимайтесь наверх, не забыв захватить по пути броню.

В помещении, куда вы попадете, имеется **SaveGem**, а также клавиатура, открывающая двери блока **CB4**. Идите туда, затем поднимайтесь по вертикальной лестнице и нажимайте рубильник, находящийся над закрытой дверью, после чего поворачивайте обнаружившееся здесь колесо (??) и идите дальше.

СЕКРЕТ! Слева от двери есть решетка, за которой находится большая броня. Проще всего взять этот предмет при помощи **GrenadeJump-а**.

Поднявшись на лифте, вы вновь попадете в тюрьму. Идите прямиком к **Superfly-ю**, распятому на какой-то хреновине, и говорите с ним. Выше-левее голубого стекла имеется электрощиток. Разрушьте его, затем идите к взорвавшемуся зеленому экрану, берите там карточку, после чего возвращайтесь к **Superfly-ю** и нажимайте пульт.

Superfly свободен! Идите теперь в дверь с нарисованным над ней черепом, пересекайте живодерню и завершайте уровень.

Уровень *Crematorium*

Справа на столе лежит **Ion Blaster**. Дайте его **Superfly-ю** (команда **Get**), после чего идите в дверь. Вы — в холле крематория с какими-то уродливыми портретами. Наведайтесь сперва в комнату, расположенную слева-сзади от входа в холл; там находятся **SaveGem** и автоматическая пушка. Теперь пересекайте холл и выходите во двор.

Ворота заблокированы, и вы идете по двору дальше.

СЕКРЕТ! Дойдя до забора-решетки, поверните налево; там, в закуточке, есть лечилка.

Идите к шлагбауму и пролезайте под ним.

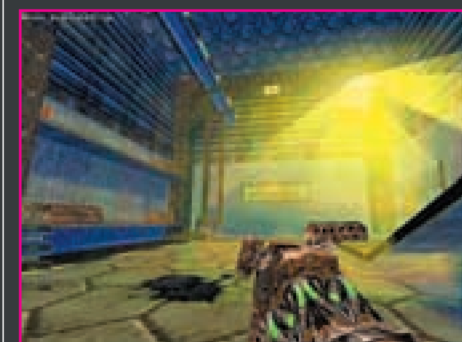
СЕКРЕТ! Слева от шлагбаума имеются треугольные дырки, затянутые колючей проволокой. Рвите проволоку, пролезайте в дырку, затем падайте в воду, ищите там броню и возвращайтесь по вертикальной лестнице.

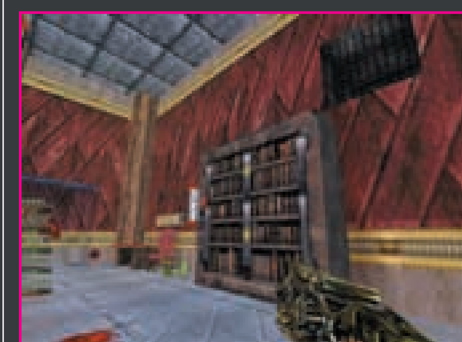
Пройдя по изгибающемуся решетчатому мосту и открыв затем дверь, вы окажетесь в комнатке с тремя клавиатурами на левой ее стороне (клавиатуры появляются при вашем приближении). Левая клавиатура открывает ворота во дворе, средняя не делает вообще ничего, а правая зачем-то поднимает шлагбаум. Возвращайтесь во двор и проходите в ворота.

Crematorium *[part 2]*

Открыв вторые ворота, вы обнаружите ангар. Проходите немного вперед и спрыгивайте вниз. Из проходящей здесь трубы идет зелёный парок. Очевидно, что в этом месте труба не отличается большой прочностью. Ломайте трубу, после чего быстро возвращайтесь наверх (льющаяся из трубы водичка кусается) и наблюдайте последствия.

Идите к решетке, расположенной у входа в ангар. Дверь в этой решетке теперь открыта. Входите внутрь и нажимайте





пульт, после чего возвращайтесь в ангар и пролезайте в пролом, туда, куда уходит лента конвейера.

Вы обнаружите себя в огромном складе гробов, стоящих на стеллажах. Спускайтесь по конвейеру вниз, становитесь на лифт и нажмите его кнопку один раз. Лифт доставит вас к первой полке стеллажей. Вторым нажатием кнопки вы поднимите себя еще выше, ко второй полке стеллажей (на ней вы найдете **SaveGem**). Теперь забирайтесь на ближайший к лифту гроб, затем поднимайтесь по вертикальной лесенке и пролезайте в дырку.

Первая часть путешествия по крысиным норам закончится под решетчатым полом все того же склада. Ползите дальше, мимо вентиляторов, и падайте в другое подполье. Перебравшись при помощи одной из двух балок через яму с лавой, лезьте в нору, затем — в еще одну нору, после чего поднимайтесь по вертикальной лестнице и падайте по другую сторону двери склада.

На потолке рядом с этой дверью находится электрощиток, разрушив который, вы откроете, наконец, дверь и воссоединитесь с **Superfly-ем**.

Открывайте следующую дверь и поднимайтесь затем по нескольким наклонным коридорам, не забывая подхватить по пути **SaveGem**. В итоге вы окажетесь на чердаке уже знакомого вам огромного помещения. Идите в левую дверь. В маленькой комнатке с гробами вам надлежит сломать решетку, располо-



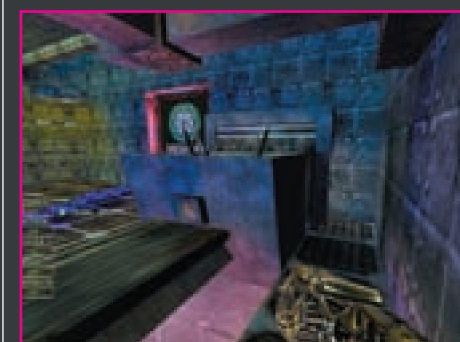
женную на уровне пола, и лезть в новую нору. Воспользовавшись норой и вертикальной лестницей, вы окажетесь в помещении с трубами, по которым течет красная жидкость. Прыгайте вниз и залезайте в очередную нору.

Crematorium *[part 1]*

И вновь вы на 1-й части уровня, в комнате, отделенной от холла крематория стеклом. Идите в дверь, затем по коридору и открывайте еще одну дверь. Перед вами — раздваивающаяся лестница. Спустившись по левой ее ветви, вы найдете SaveGem и закрытую дверь; спустившись по правой, вы попадете в застекленный коридор.

СЕКРЕТ! Разбив ближайшее к вам нижнее стекло, прыгайте в воду, ищите там две брони и дырку, после чего по наклонному коридорчику возвращайтесь обратно.

Дверь в конце застекленного коридора ведет в зрительный зал. Пересекайте его и заходите в комнатушку, затем, воспользовавшись своеобразной «лестницей» из стола, лампы и шкафа , достигайте вентиляционной решетки, ломайте ее и залезайте внутрь. В полу вентиляционной трубы будет



еще одна решетка, выбив которую, вы окажетесь за стеклом, по другую сторону зрительного зала. Поползайте тут немного, найдите лежащую в закуточке броню, затем поднимитесь по наклонной лестнице, пройдите мимо конвейера с гробами и воспользуйтесь лифтом. Это конец уровня.

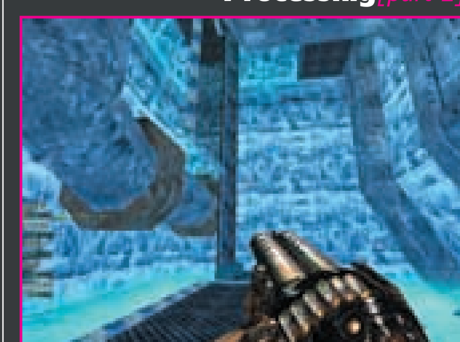
Уровень *Processing*

Пройдя через живодерню, вы окажетесь в очередном застекленном коридоре. Разбивайте стекло и падайте в воду. Под водой, в закуточке, расположенном со стороны начала коридора, вы найдете предмет **Acro**. Плывите теперь к самому низкому камню, влезайте на него и прыгайте затем по камням к трубе. Забравшись в эту трубу, поднимайтесь по вертикальной лесенке, затем ползите по норе, проваливайтесь в подполье и продолжайте ползти. Поднявшись по вертикальной лестнице, вы окажетесь, наконец, в коридоре.

Над решетчатым кожухом, закрывающим ленту конвейера, есть небольшая лесенка и вентилятор. Убейте дурака-ремонтника и разрушьте электрощиток. Теперь вентилятор работает!

Идите к двери с красным огоньком и разрушайте прилагающийся к ней электрощиток, после чего подхватывайте **Superfly-я** и идите с ним дальше. Перебравшись через кожух и пройдя по еще одному коридору, вы закончите карту.

Processing *[part 2]*



Скатившись по винтовой лестнице, вы попадете в помещение с решетчатым полом. Идите сперва влево, к трубам, спрыгивайте на одну из труб, берите лежащий на ней **SaveGem**, после чего возвращайтесь наверх и идите дальше.

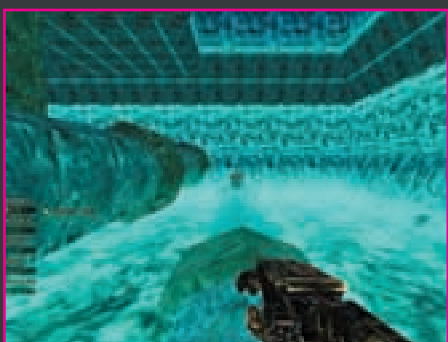
За дверью вы обнаружите помещение с конвейером, по которому едут заготовки для гамбургеров (назовем это место «гамбургерной»). Левая дверь, ведущая в холодильник, закрыта. Идите в правую. За ней вы найдете еще одну гамбургерную. Поднявшись по ступенькам, нажмите знакомого типа пульт с надписью и осмотрите внутренности холодильника. Идите дальше. В следующей гамбургерной вы обнаружите такой же пульт, воспользовавшись которым, вы откроете, наконец, дверь холодильника.

СЕКРЕТ! Не спешите возвращаться в первую гамбургерную. Загляните сперва за мешалку, стоящую в начале конвейера: там есть кнопка. Жмите кнопку, затем выходите из-за мешалки и смотрите в сторону входа в помещение: там исчезли ступеньки. Лезьте в открывшуюся нору, берите **Attack**, затем нажимайте еще одну кнопку и через убравшиеся ступеньки возвращайтесь на свет Божий.

Хватайте **Superfly-я** и идите с ним в холодильник, берите там страшное оружие под названием **ShockWave** и идите дальше. Поднявшись по лестнице и пройдя через пару дверей, вы окажетесь внутри склада. Поднимитесь на самый его верх, откройте дверь и завершите уровень.

Уровень *IceLab*

Идите к левой двери, где нажимайте клавиатуру, затем ждите десяток секунд и идите дальше. На следующей развилке вновь поворачивайте налево, заходите в комнатушку и подбирайте с ее пола карточку. Несите ее к ближайшей закрытой двери и нажимайте клавиатуру, после чего идите дальше, не забывая захватить по пути **SaveGem**.



Спустившись по наклонной лестнице, прыгайте на другой берег и поворачивайте имеющееся там колесо, затем спускайтесь по еще одной лесенке и идите по мостикам к лифту.

СЕКРЕТ! В это место вы можете попасть и еще одним способом. Аккуратно спрыгивайте вниз рядом с колесом; там есть вход в нору. Только не промахнитесь и не упадите в воду! Ползите, поднимайтесь по вертикальной лестнице и подбирайте **Attack**, затем выпадайте из одной вертикальной трубы, идите по другой, берите Сердце, после чего спрыгивайте вниз, к лифту.

Поднявшись на лифте (обратите внимание: над ним лежит **Vitality**!), нажимайте клавиатуру и проходите в открывшуюся дверь.

IceLab *[part 2]*

Вы — в огромном помещении с водой и мостиками. Идите сперва по мостикам вперед-вправо, спускайтесь по вертикальной лестнице в дыру, берите лежащую на трубе большую броню , после чего возвращайтесь наверх и идите в дверь.

Поднявшись на второй этаж помещения и воспользовавшись дверью, вы окажетесь в коридоре с наклонной стенкой. Идите сперва по нему влево, берите лежащую за дверью броню, после чего разворачивайтесь и идите в другой конец коридора. Открыв дверь, берите очередной **SaveGem** и идите дальше по мосткам и коридорам.

Спустившись на лифте, идите по мостикам к двери.

СЕКРЕТ! Над дверью лежит Сердце, которое вы можете взять при помощи **RocketJump-а**. Будьте аккуратны: **RocketJump** в **Daikatana** имеет прямо-таки чудовищную высоту.

Пройдя еще немного, вы завершите карту.

IceLab *[part 3]*

Огромное помещение. В зеленом энергетическом столбе висит какой-то человек. Да это же **Mikiko**! Идите по периметру к двери, жмите клавиатуру и двигайтесь дальше по коридорам, мостикам и лесенкам. Достигнув места заточения **Mikiko**, вы завершите уровень.



Уровень *The* Vault

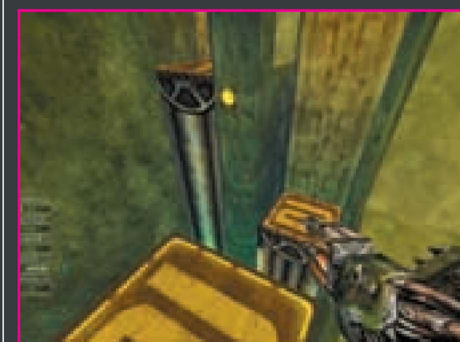
Справа и слева от лестницы лежат две брони.

СЕКРЕТ! За поворотом слева-наверху лежит **SaveGem**; вы можете взять ее **RocketJump-ом**. Но лучше пройти вперед, за дверь, сломать решетку, что будет от нее справа, подняться по коридорчику и взять секрет обычным прыжком.

Открыв большие двери, прыгайте вниз и нажимайте кнопку (она в нише), после чего на лифте поднимайтесь обратно, взбирайтесь по появившейся вертикальной лестнице и опускайтесь затем на большом лифте.

СЕКРЕТ! Отправьте большой лифт назад и оглянитесь: на уровне пола в лифтовой шахте есть решетка. Выбейте ее и ползите, куда получается. В итоге вы попадете в самое начало уровня. Справа и слева от вас (за решетками) вы найдете Сердце, броню и гранатомет.

Следующая дверь открывается клавиатурой, расположенной на втором этаже. Придется еще раз воспользоваться



лифтом.

Оказавшись на подвешенном на цепях мосту (1-й цепной мост), прыгайте в воду, открывайте люк и плывите. Вы попадете в помещение с еще одним **SaveGem-ом** и вентилятором. Ломайте вентилятор и ползите дальше. Вскоре вы обнаружите себя в окрестностях 2-го цепного моста. Поднимитесь на него при помощи лесенки и идите. Мостик обвалится, и вам придется взобраться на него еще раз. Преодолев провал прыжком, откройте дверь и впустите помощников. Теперь прыгайте под мост и идите налево — там в закуточке есть лестница и открывшийся люк. Идите через уставленное приборами помещение направо, открывайте дверь, затем поднимайтесь на лифтике и выходите на второй этаж помещения. Найдите здесь кнопку, нажмите ее, затем отыщите вертикальную лесенку и заберитесь с ее помощью внутрь трубы. Ползите, ломайте стенку с трещиной и идите затем по коридору.

Вы стоите в дверном проеме над первым цепным мостом. Ищите на потолке электрощиток, разбивайте его и по спустившемуся к вам мосту идите дальше.

И вновь та же ситуация. Только на сей раз мост опускается нажатием кнопки, что находится сбоку от вас.

В помещении с зеленым столбом идите налево, к еще более зеленому столбу, по ящикам забирайтесь в вентиляцию и ползите. Внезапно вентиляционная труба обрушивается, и вы обнаруживаете себя в воде, между двумя рядами поднимающихся и опускающихся столбов. Поднимитесь по вертикальной лестнице, возьмите SaveGem и приготовьтесь к тяжкому испытанию. Последовательность, в которой вам надлежит перебираться с одного столба на другой, следующая: 1-й левый, 2-й левый, затем 2-й правый, 1-й правый (хватайте по дороге **Acro**) и, наконец, 3-й левый, который и доставит вас к родной вентиляции.



Второй, более удобный вариант прохождения этого места заключается в совершении **RocketJump-а** сразу на 3-й левый столб. Прыгать можно прямо из воды.

Сломав решетку, вы окажетесь по другую сторону помещения с первым зеленым столбом. Открывайте дверь, собирайте помощников и переходите на следующую карту.

The *Vault* [part 2]

Идите по коридору до конца, затем, не поворачивая влево, нажимайте клавиатуру и лезьте в открывшийся проход (там лежит **SaveGem**).

Поднявшись по лестнице, ломайте решетку в полу и падайте на странный треугольный лифт (рис.20). Лифт поднимет, опустит и повернет вас несколько раз (во время второго подъема внимательно смотрите вверх!!) и доставит, наконец, к очередной решетке (в нише над ней лежит **ShockSphere**). Ползите дальше. Смело прыгайте на вентилятор; идущий от него воздушный поток доставит вас в некую комнату.

Спускайтесь по лестнице в соседнюю с вентилятором дырку и нажимайте кнопку; она открывает дверь, за которой вас ждут друзья. Теперь возвращайтесь в «вентиляторную» комнату и идите дальше, в открывшуюся там дверь. В конце коридора берите **SaveGem**, нажимайте кнопку и заходите в последнее помещение уровня.

В голубом энергетическом столбе висит магический меч Daikatana. Чтобы его добыть, вам придется немного потрудиться. Сначала разбейте 3 желтых энергетических шнура под потолком. После разрушения каждого такого шнура в соответствующей стене открывается ниша с Мозгами и автоматической пушкой. После расстрела 3-х этих Мозгов вам становятся доступны Мозги под номером 4, очень большие и защищенные аж двумя пушками. После убийства и этих Мозгов в окрестностях **Daikatanы** появляются два страшных зверя, которых также необходимо предать смерти. Короче говоря, работы вам здесь хватит. В конце концов вам покажут длинную заставку, за которой последует конец уровня, а с ним — и всего эпизода.

EPISODE *2*

Уровень *Lemnos* Isle

Ну, слава Богу! Наконец-то вы вновь один-одинешенек, без этих идиотов-напарников. Поздравьте себя; некоторое время вам удастся поиграть нормально.

Берите лежащий у разбитой тележки диск (отличное стреляющее оружие, не требующее амуниции!) и идите к замку.

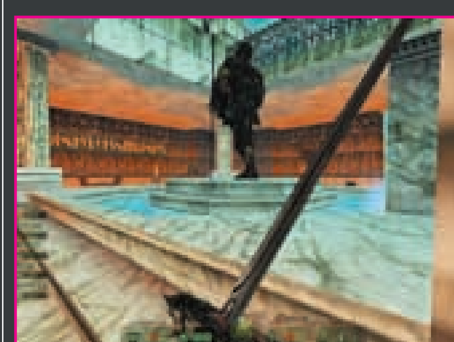
Поднявшись на колонну, вы обнаружите некую урну, лежащую меж двух статуй; это здоровье. Запомните, как оно выглядит, и продолжайте путь.

Идите туда, куда идется, затем прыгайте вниз, на дорожку, идущую между двух квадратных водоемов (под этой дорожкой в воде находится **Attack**), и заходите внутрь.

Прыгайте в круглый водоем, в центре которого стоит статуя (рис.1), нажимайте там две кнопки и прыгайте вниз, в открывшийся проход. Не поднимаясь на островок, плывите на небольшой глубине против часовой стрелки, затем выбирайтесь на берег, идите по коридору и завершайте карту.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

СИ *TACTIX*



ПОСОБИЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩЕГО ВОРА 2 THIEF 2

Продолжение. Начало смотри в №66 за май 2000 года.

Максим Заяц

Миссия 5: Eavesdropping

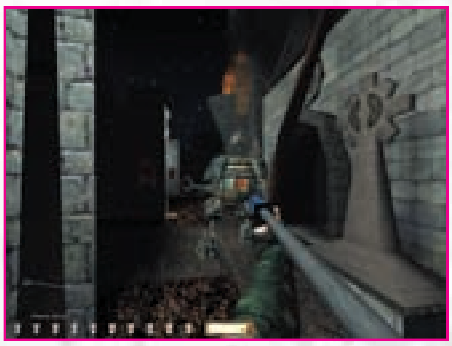
Уровень сложности: Expert

Цель: Подслушать разговор шерифа после полуночного колокола, похитить не меньше 1200 золотых и никого при этом не убивать. По окончании миссии вернуться к главным воротам. В ходе миссии появятся дополнительные задания: найти ключ от банковского сейфа, сделать с него восковой слепок и затем вернуть ключ на место.

Экипировка: Рекомендуется приобрести **4 Flash Bomb** — в катакомбах водятся призраки.

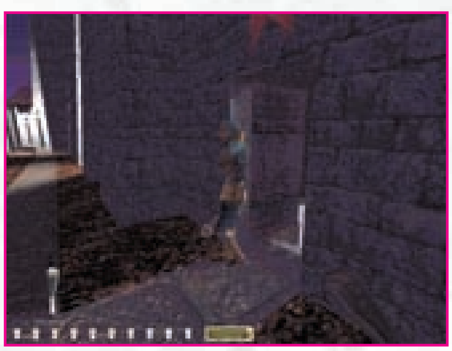
Основная проблема этой миссии заключается в некоторой излишней самостоятельности стражников. Порой просто невозможно предугадать, как они поведут себя дальше — остановятся, развернутся, пойдут дальше. Все это усложняет прохождение, но, разумеется, делает его более интересным.

Помимо всего прочего нам предстоит познакомиться с новым достижением технических гениев Века Металла — паровым роботом. Впрочем, обо все по порядку. От места старта проходим вперед, заворачиваем налево и прячемся в тени у стены. Вскоре справа раздается жизнерадостное топанье, и перед нами появляется паровое чудо. Весьма противный механизм — видит, слышит и чувствует наше приближение (глаза у него на затылке, что ли?), а затем стреляет из пушки или просто убивает одним ударом — в зависимости от дистанции и настроения. Единственный способ

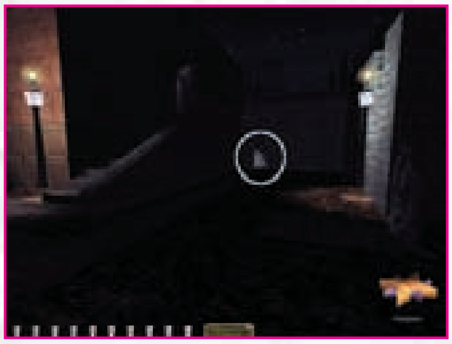


борьбы с ним — дождаться пока робот повернется к нам спиной и выпустить водяную стрелу в топку. Металлическая махина на мгновение замирает — сразу же выпускаем вторую стрелу и поздравляем себя с первой победой. Однако не время почивать на лаврах — бежим направо и прячемся у стены справа от входа. Вскоре из-за угла здания появляется стражник. Он может развернуться и пойти обратно либо же последовать за роботом. В любом случае нам нужно прокрасться следом и аккуратно оглушить бедолагу. Тут нам придется познакомиться еще с одной неприятной особенностью этого храма: все дорожки вокруг него выложены железными пластинами, на которых гулко отдается каждый шаг. Соответственно, наступать на них рекомендуется лишь в самом крайнем случае и уж конечно не за спиной у стражника. Спрятав тело в тени, заворачиваем за угол (северо-западный угол здания) и бежим вдоль стены на юг. Наконец, в стене обнаруживается металлическая дверь. Проходим мимо нее и прячемся в тени где-нибудь неподалеку. Вскоре дверь открывается, и оттуда выходит стражница. История повторяется: опять крадемся следом, стараясь не наступить ненароком на металлическую дорожку, затем оглушаем девушку и прячем бесчувственное тело в тени у стены.

Возвращаемся к двери и смотрим на юг. Прямо перед нами находятся два небольших здания из белого кирпича. Между ними проходит узенькая дорожка. Бежим туда, открываем дверь, ведущую в левое здание, и заходим внутрь. Справа от саркофага



на полу лежат монеты — отбрасываем в сторону ящик, собираем их (**49**), разворачиваемся и заходим в здание напротив (лестницу позади саркофага, ведущую в катакомбы, пока оставляем без внимания). У дальней стены позади саркофага на полу стоит небольшой сундучок. Достаем из него золотой молот (**124**) и выходим из здания. Идем направо, затем сворачиваем налево и движемся на восток по направлению к кладбищу. На углу храма останавливаемся и ждем пока стихнут шаги стражников. Идем вперед, пробираемся между могил и сворачиваем налево (на север). Заходим в освещенный проход в дальней стене (каменная лестница остается слева). Попетляв немного по коридору, мы видим справа металлическую дверь, украшенную изображениями молота. Открываем ее и заходим внутрь. На полу перед саркофагом стоят два синих сундука. Присвоив себе содержимое левого





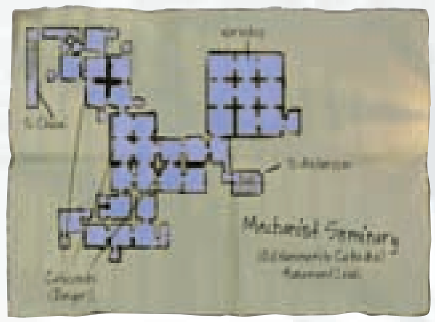
(**199**), разворачиваемся и идем прямо (на запад). В стене перед нами находится дверь, справа от которой тонкие трубы периодически выпускают струйки пара. За дверью нет ничего интересного — один слуга, секретный люк в полу (открывается рычагом справа от входа) и куча мертвецов различной степени свежести. Заходить внутрь стоит лишь ради нахождения очередного секрета — сомнительное удовольствие, если честно. Проще пройти сквозь арку слева от двери.

Миновав арку, останавливаемся в тени и ждем пока стихнут шаги стражника. В стене слева имеется металлическая дверь — открываем ее и заходим внутрь. Убедившись в отсутствии поблизости стражников, сворачиваем налево и крадемся по коридору на восток. Ага: прямо перед нами разгуливает самоуверенный тип с молотом наперевес. Оглушаем его, оттаскиваем тело куда-нибудь в тень и подходим к украшенной геометрическим орнаментом двери слева (она находится за арочными проходами слева от штандарта механистов). Бьет полуночный колокол. Прислоняем (**lean**) к двери ухо или просто встаем поближе и готовимся слушать долгий, очень долгий диалог между шерифом Truart и механистом Karras. Наконец, договорившись о поставке живого товара и об оплате, шериф уходит. Обращаемся в слух: Karras отдает распоряжения своим слугам и в конце говорит о том, где находится ключ от банковского сейфа (**safety-deposit box key**). Да-да, каждый раз «правильный» ключ находится в новом месте. В нашем случае Karras положил его на стол в комнате дьяконов (**Acolyte`s Quarters**), и дальнейшее прохождение будет строиться исходя из этого. Как бы то ни было, мы постараемся указать местонахождение большинства остальных ключей — для другой игры «правильным» может оказаться один из них.

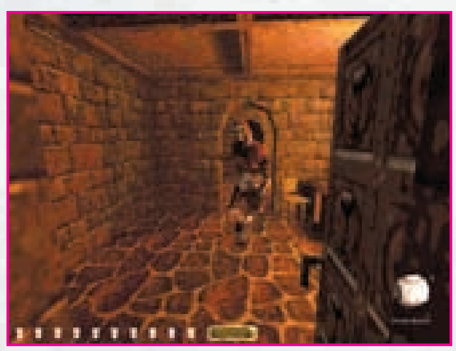
Итак, у нас теперь есть новое задание. Отходим от двери и поднимаемся вверх по лестнице в северной части комнаты. Открываем дверь и заходим внутрь. Прямо перед нами находится лестница, ведущая в комнату дьяконов. Немного не доходя до нее, справа, находится полка, на которой стоят драгоценные рюмки (**244**). Спускаемся вниз по лестнице и берем со стола ключ. Нужно запомнить это место: вскоре нам придется вернуться сюда. Как уже говорилось выше, для других прохождений этот ключ может оказаться «неправильным». «Неправильные» ключи коллекционируются в inventory, и каждую такую находку Гэрретт сопровождает словами: «**H-m, wrong key**». «Правильный» ключ сразу же помечается как **safety deposit box key**. Протискиваемся между кроватями, заворачиваем за угол, приседаем и заползаем в туннель. В одном месте он расширяется — здесь справа лежит шкатулка с монетами (**344**). Туннель выводит нас в казарму (**Guard`s Barracks**). Справа стоят два незапертых сундука (в них нет ничего кроме старой палицы). На столике возле кровати стоит драгоценная ваза (**394**), на комоде слева лежит еще один ключ. Вновь протискиваемся мимо кроватей (на этот раз одноярусных), читаем лежащий на столе свиток и поднимаемся вверх по лестнице. Проходим мимо пустых полок, открываем дверь и, спустившись вниз, оказываемся в уже знакомом помещении — здесь мы подслушивали разговор шерифа и **Karras**.

В восточной стене справа от штандарта имеется арочный проход. Спускаемся вниз по лестницам, осторожно крадемся прямо и направо, затем останавливаемся и слушаем разговор двух стражников, стоящих у входа в мастерскую. Слева от нас находится ме-





таллическая дверь и укрепленный на стене светильник. Погасив его с помощью водяной стрелы, прячемся в тени слева от металлической двери. Вскоре стражники заканчивают разговор, проходят мимо нас и поднимаются вверх по лестнице. Подождав немного, подходим к металлической двери и открываем ее с помощью отмычек. Остаемся в тени на пороге и готовим **Flash Bomb**. В катакомбах (**Catacombs**) обитают призраки. Дождавшись пока один из них покажется в проеме перед нами, несколько раз подпрыгиваем на месте для того чтобы привлечь его внимание. Призрак подходит ближе — и мы одну за другой кидаем ему под ноги две световых гранаты. Проходим в следующее помещение и поворачиваем налево, перед бочкой и сломанной мебелью поворачиваем налево еще раз и открываем сундук в комнате с саркофагом (**419**). Возвращаемся в комнату с бочкой, проходим сквозь нее (на запад) и в следующем помещении поворачиваем налево. Идем прямо до стены, затем поворачиваем направо. В нише справа от саркофага стоит синий сундук с золотым молотом (**494**). Идем на запад. Через одно помещение дорога оканчивается тупиком. На полу комнаты лежит куча земли, в дальнем правом углу находится лестница, ведущая в саркофаг, который мы посетили в самом начале миссии (кому-то она может пригодиться в дальнейшем), а в нишах находятся пустой сундук и бочка. Разворачиваемся и идем обратно. Первый поворот налево, затем проходим через одну комнату и поворачиваем направо. Поворачиваем налево и идем прямо до стены. Справа от нас перед входной дверью должно лежать тело призрака. Поворачиваем налево



и заходим в полутемный зал — камеру пыток. В дальнем правом углу находится освещенный проход. Держа наготове **Flash Bomb**, подходим поближе и швыряем две оставшиеся световые гранаты под ноги второму призраку. У него на поясе висит еще один ключ. В дальнем левом углу комнаты находится запертый сундук. Открыв его с помощью отмычек, мы получаем целебный эликсир. Заходим в освещенный проход, возле которого мы караулили призрака (северо-западный угол комнаты), и из черного сундука в нише справа достаем драгоценности (**694**). Идем прямо (на север) и видим стоящую на столике в нише серебряную статуэтку (**709**). Перед нишей сворачиваем налево (на запад), проходим в следующую комнату и сразу же сворачиваем направо. Налево, направо, налево — и в конце узкого полутемного коридора мы видим металлическую дверь. Открыв ее с помощью отмычек, поднимаемся вверх по лестнице. Готовим дубинку, осторожно открываем дверь и оглушаем стоящего за ней стражника. Подхватив упавшее тело, спускаемся вниз по лестнице (дверь за собой лучше закрыть) и оставляем нашу жертву отсыпаться в темном коридоре. Доходим до конца коридора, затем поворачиваем направо (на юг) и сразу же налево. В комнате с саркофагом мы идем направо (южный проход), затем поворачиваем налево, доходим до стены и поворачиваем направо. Идем прямо в камеру пыток — темный зал, где мы разбирались со вторым призраком. Идем в проход слева, затем прямо (на восток) мимо тела первого призрака — и мы выходим из катакомб к тому месту, где слушали разговор двух стражников.





Слева от нас расположен вход в мастерскую (**Workshop**). Внутри суетится маленький паровой робот. Этот милый уродец не вооружен. Заметив грозного вора, он со всех ног улепетывает вверх по лестнице за подмогой (вскоре он возвращается, как ни странно, один). Не обращая на робота внимания, подходим к длинному столу справа от входа и забираем две водяные стрелы, лежащие на свитке. Идем дальше и на столике у северной стены находим еще один ключ. Поворачиваем направо, перед печью — направо еще раз, и в конце коридора заходим в проход слева. Как мило: специальное устройство для изготовления восковых отпечатков. Читаем инструкцию на стене слева и забираем лежащий под ней нож (**putty knife**). ОК, за дело: вдавливаем ключ (**safety-deposit box key**) в восковую пластину и затем вырезаем ножом получившийся отпечаток (**bank key impression**). Теперь у нас новое задание — вернуть ключ назад. Выходим из мастерской в проход прямо, поворачиваем налево и поднимаемся вверх по лестнице в комнату со штандартом. Вновь поднимаемся по лестнице в северной части помещения, спускаемся вниз в комнату дьяконов, находим ключ в inventory и кладем (R) его обратно на стол. Задание выполнено, теперь нам осталось лишь собрать еще немного ценных безделушек и покинуть это гостеприимное место.

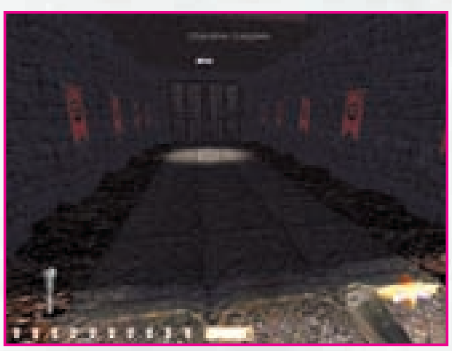
Возвращаемся в комнату со штандартом, идем по коридору на запад и заходим в главный зал собора. Подходим к кафедре. У дальней стены зала лицом к нам стоит стражник, перед ним расхаживает еще один. По счастью расстояние слишком велико, и они нас не видят, однако все равно требуется соблюдать некоторую осторожность. Под кафедрой лежит драгоценный бокал и ваза (**774**), а также еще один ключ. Прихватив стоящие справа и слева золотые подсвечники (**874**), пятимся назад и подходим к металлической колонне слева от кафедры (дальняя от входа). Открываем дверь и заходим внутрь колонны. Это своего рода кладовая. На столике справа лежит еще один ключ, под ним — серебряная миска (**884**). Выходим из колонны и идем направо (на запад). Открываем дверь (ту самую, возле которой мы караулили стражницу в самом начале миссии), и выходим наружу. Поворачиваем налево (на юг), заворачиваем за угол и идем вдоль стены собора (здесь бродит стражник, так что нужно соблюдать осторожность). В темном углу обнаруживается лестница, ведущая на крышу. Взбираемся по ней наверх, разворачиваемся направо и ждем. Наконец, стражник уходит в дверь слева от нас, а его коллега с ручным арбалетом отправляется в обход надстройки (небольшой домик посередине крыши, носящий гордое название: **the shed atop the acolyte's quarters**). Спрыгиваем с лестницы, крадемся следом и, выбрав момент, оглушаем его. В сундуке, стоящем у стены справа от надстройки, лежат золотые монеты (**909**). Заходим внутрь надстройки и достаем из сундука справа от входа целебный эликсир. На столике у дальней стены стоит крылатая статуэтка (**924**), а на полках слева лежит бутылка (**974**) и еще один ключ. Возвращаемся к лестнице





и, оставаясь в тени, ждем пока появится второй стражник. Он выходит из двери — и тут же ему на голову опускается дубинка, а тело бережно оттаскивается в сторону. Слева от лестницы стоят небольшой стул и ящик. Справа от ящика на краю крыши лежит драгоценный кубок (**989**). Открываем дверь справа от лестницы (ту, из которой выходил стражник), стоя в тени на пороге поджидаем еще одну стражницу. Оглушив ее, забираем крылатую статуэтку с полок у стены слева (**1004**) и крадемся направо (на север). Открываем деревянную дверь в дальней стене и, оставаясь на пороге, дожидаемся пока стоящая на балконе башни стражница повернется к нам спиной. Подкравшись сзади, оглушаем ее и поднимаемся по лестнице справа от входа на верхний ярус восточной башни (**east tower**). На столе лежит драгоценный кубок (**1019**) и еще один ключ. Спускаемся вниз к лежащему на балконе телу стражницы, затем спускаемся вниз еще раз и, открыв с помощью отмычек стоящий на нижнем ярусе башни сундук, находим еще немного золотых монет (**1119**). Поднимаемся обратно на второй ярус и открываем дверь слева от балкончика (западная стена). Проходим по коридору в западную башню (**west tower**), поднимаемся по лестнице на верхний ярус и находим на столе еще один бокал (**1134**) и еще один ключ. Спускаемся на второй ярус, открываем дверь напротив балкончика (южная стена) и доходим до противоположной стены здания собора. Открываем украшенную геометрическим орнаментом дверь слева и в полутемном коридоре находим на столике справа еще один ключ и две бутылки (**1234**). Еще одно задание миссии выполнено. В соборе осталось немного золота, но... нам пора возвращаться.





Открываем дверь на противоположном конце коридора и через дверь напротив выходим на крышу. Спускаемся вниз по лестнице и, остерегаясь стражника, крадемся вдоль стены собора на запад. Заворачиваем за угол, идем на север, затем заворачиваем за угол еще раз — и вот мы уже перед главным входом. Подходим к нему, и на этом наша миссия завершается.

Миссия 6: First City Bank and Trust

Уровень сложности: Expert

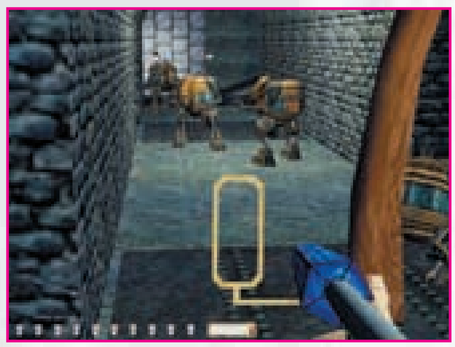
Цель: Проникнуть в банк, забраться в архив (**Hall of Records**) и узнать номер сейфа, в котором механисты хранят нужную нам запись, похитить эту запись из хранилища и покинуть здание банка. В ходе этой миссии мы не должны никого убивать (это правило не распространяется на механизмы).

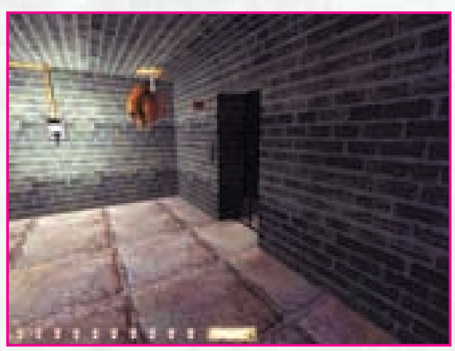
Экипировка: вполне достаточно уже имеющейся

Мы начинаем эту миссию перед зданием Первого Городского Банка. Разворачиваемся направо (на восток) и начинаем огибать



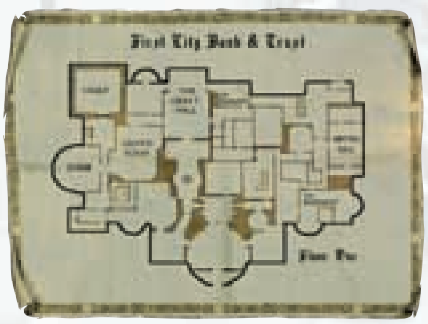
здание. Пробегам мимо главного входа и вскоре видим слева высокое дерево. Спрятавшись в тени рядом с ним, дожидаемся пока патруль из трех стражников пройдет мимо нас направо и бежим дальше. Наконец, путь нам преграждает стена. Подходим к небольшому окну слева, приседаем и, покопавшись отмычками в замке, забираемся в подвал банка. Одно из заданий миссии выполнено. Закрываем за собой окно и бежим прямо (на запад). Спускаемся вниз, заворачиваем направо и крадемся по длинному коридору. Первая комната слева — здесь на полу валяется золотой подсвечник (**25**). Идем дальше по коридору, заходим в комнату справа и, стоя на пороге, дожидаемся пока стражник пройдет мимо нас влево. Оглушаем его дубинкой, оттаскиваем тело в тень и идем дальше по коридору. Заворачиваем за угол и видим перед собой помещение, заставленное ящиками. Поднявшись на небольшое возвышение справа, достаем из сундуков один Flare и золотую тарелку (**50**). Возвращаемся в помещение с ящиками и идем направо (на запад). Заворачиваем налево, затем налево еще раз и видим перед собой еще один коридор. Прочитав висящее на стене предупреждение, заворачиваем за угол и, прокравшись по металлической плите в полу, на следующем углу останавливаемся. Следующий отрезок пути наводнен маленькими паровыми роботами, уже знакомыми нам по предыдущей миссии. Они по-прежнему безобидны... но их очень много, и если хотя бы один заметит нас и поднимет тревогу, на смену маленьким уродцам придут большие, вооруженные пушками. По счастью маленькие роботы не слишком внимательны: реагируют



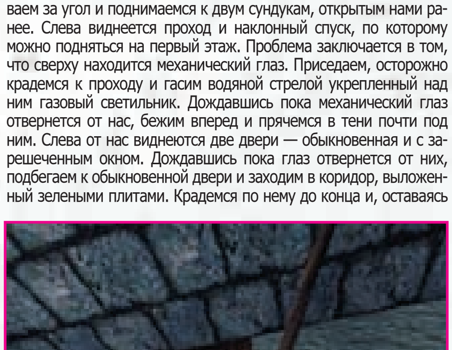


в основном на движение и частенько не замечают Гэрретта, даже если тот стоит прямо перед ними. Для отключения одного такого чуда техники вполне достаточно одной водяной стрелы, попавшей в топку. Подстрелив пару-тройку особо настырных роботов, крадемся дальше по коридору. Мы приходим в большой зал с каменной колонной посередине. Вдоль стены идет металлическая платформа — крадемся по ней направо, в проход в северной стене. Вскоре мы видим перед собой красную кирпичную стену с какой-то трубой посередине. Заворачиваем налево и заходим в большой арочный проход (табличка слева гласит: «**Keep out! Authorized personnel only beyond this point**»). Крадемся по коридору, заворачиваем за угол и останавливаемся перед последней красно-серой аркой. Слева слышатся шаги большого робота — это милое создание придет разбираться с нами, если что-то пойдет не так. Крадемся в тени вдоль правой стены и осторожно выглядываем за угол. Под потолком вращается механический глаз, а под ним находится дверь, закрытая решеткой, и рычаг, эту решетку открывающий. Дождавшись пока глаз начнет отворачиваться от нас, выбегаем из-за угла, поворачиваем рычаг и со скоростью ветра вновь забегаем за угол (решетка тем временем открывается). Вновь дожидаемся пока глаз начнет отворачиваться от нас и забегаем в открывшийся проход. Большую часть этого помещения занимает здоровенная металлическая машина. Обогнув ее, мы открываем панель на задней стенке и видим перед собой шесть кнопок. Сверху горит красная лампочка. Простая задача — перевести все шесть кнопок в нажатое состояние — слегка осложняется тем, что кнопки связаны друг с другом, и нажатие одной из них может повлиять на положение всех остальных. Один из вариантов решения: правая нижняя кнопка, правая верхняя, левая верхняя, левая нижняя. Загорается зеленая лампочка, и наверху открывается замок на двери, ведущей в хранилище. Подходим к выходу и, осторожно выглядывая из-за двери, дожидаемся пока механический глаз отвернется от нас. Вновь забегаем за спасительный угол. Теперь нам нужно пройти по подвалу обратно к помещению, заставленному ящиками (справа от него мы доставали из сундука тарелку и **Flare**). Обратный путь не таит в себе особых сюрпризов: мы по-прежнему избегаем маленьких роботов и пробираемся по коридорам, периодически укрываясь в тени боковых помещений.





Оказавшись в заставленном ящиками помещении, мы заворачиваем за угол и поднимаемся к двум сундукам, открытым нами ранее. Слева виднеется проход и наклонный спуск, по которому можно подняться на первый этаж. Проблема заключается в том, что сверху находится механический глаз. Приседаем, осторожно крадемся к проходу и гасим водяной стрелой укрепленный над ним газовый светильник. Дождавшись пока механический глаз отвернется от нас, бежим вперед и прячемся в тени почти под ним. Слева от нас виднеются две двери — обыкновенная и с зарешеченным окном. Дождавшись пока глаз отвернется от них, подбегаем к обыкновенной двери и заходим в коридор, выложенный зелеными плитами. Крадемся по нему до конца и, оставаясь в тени, ждем пока один маленький робот выйдет из двери справа и пройдет мимо нас, а второй спустится вниз по лестнице и зайдет в эту дверь. Теперь путь свободен, и мы поднимаемся по лестнице на второй этаж.

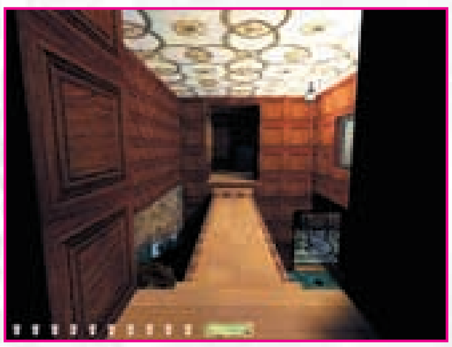


Разворачиваемся лицом на юг. Справа от газового светильника находится шкаф, на полке рядом с ним стоит драгоценная ваза. Дождавшись пока поблизости не окажется роботов, забираем ее (**100**). За стеной, возле которой стоит шкаф, находится короткий освещенный коридор. Забегаем туда и нажимаем на кнопку на стене слева для того чтобы выключить свет. Оставаясь в тени, пережидаем роботов и возвращаемся к шкафу. В стене напротив него (восточная стена) есть металлическая дверь, слева от которой закреплен факел. Приседаем, открываем дверь и делаем шаг вперед для того чтобы скрыться в тени. Под потолком этого зала вращается механический глаз, на полу стоит пушка. Дождавшись пока глаз отвернется от нас, крадемся в тени вдоль правой стены и гасим водяной стрелой газовый светильник, укрепленный на

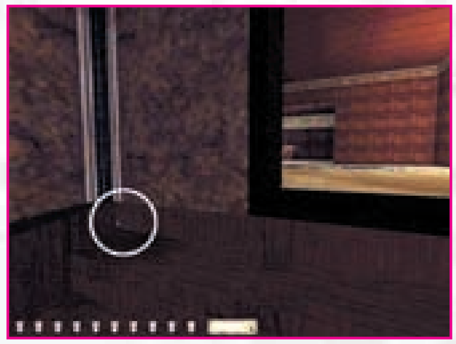


стене слева. Оставаясь в тени, крадемся к пушке и забираем со стоящего рядом с ней комода драгоценную вазу (**150**). Вход в архив (**Hall of Records**) расположен у северной стены. Спускаемся вниз по ступенькам и открываем двойные металлические двери. Оказавшись внутри, идем налево вдоль шкафов с бухгалтерскими книгами и поднимаемся наверх по наклонной доске. Из свитка, лежащего на столе, мы узнаем номер сейфа, в котором хранится необходимая нам запись: «**Mechanist Storage Box — 11**». Второе задание миссии выполнено.

Возвращаемся к дверям архива и осторожно возвращаемся в предыдущий зал. Падающего из открытых дверей света вполне достаточно для того чтобы механический глаз мог заметить нас. Если это произошло, нужно быстро сделать шаг вперед и укрыться в тени — через несколько секунд механизм «успокоится». Поворачиваем направо и, дождавшись пока механический глаз отвернется от нас, выходим в ту самую дверь, через которую мы вошли сюда. Сразу же делаем шаг влево, разворачиваемся направо и закрываем за собой дверь. Дождавшись пока поблизости не окажется роботов, возвращаемся к шкафу и заходим в коридор, где мы недавно погасили свет. Заворачиваем за угол и видим перед собой нечто вроде деревянного моста, в центре которого находится подозрительно выглядящая панель. Разумеется, наступать на нее не стоит ни при каких обстоятельствах — снизу установлена автоматическая пушка. В окне справа виднеется большой робот — он периодически подходит к мосту и может даже переходить на нашу сторону (если заметит что-либо подозрительное, конечно). За мостом находится дверь, из которой иногда выходит лучник. Милая картина, не правда ли? Но нам нужно выбрать момент и перебраться через мост. Сделать это легче всего тогда, когда робот в окне отвернется от нас — он сейчас представляет наибольшую угрозу. Огибаем предательскую пластину и прячемся в тени возле двери — поджидаем лучника. Ждать, вероятно, придется долго. Когда он, наконец, появляется перед нами — выходит из двери или из комнаты с роботом — приветливо улыбаемся, оглушаем бедолагу, забираем стрелы у него из колчана и прячем тело. Подходим к двери, ведущей в комнату с роботом, приседаем в тени и готовим водяную стрелу. Делаем глубокий вдох, открываем дверь и, дождавшись пока робот повернется к нам спиной, выпускаем одну за другой две водяных стрелы в его топку.



Заходим внутрь. Слева над столом стоят два столбика серебряных монет (**174**), справа на комоде — два столбика золотых (**224**). Крадемся в комнату слева (на юг). Здесь может появляться стражник, поэтому следует соблюдать осторожность. Собираем россыпь золотых монет в дальнем левом углу (**247**) и открываем металлическую дверь справа (западная стена). Заходим внутрь, забираем стоящую на столике справа драгоценную вазу (**272**) и возвращаемся в предыдущее помещение. Теперь открываем дверь напротив входа (южная стена), заходим внутрь и нажимаем кнопку на стене справа для того чтобы погасить свет. Забираем стопку серебряных монет со стола слева (**284**), читаем записи и начинаем возиться с отмычками для того чтобы открыть небольшой зеленый сейф. Забрав оттуда кошелек с золотом (**359**), открываем дверь напротив входа (южная стена). Буквально по миллиметру сдвигаемся вперед и разворачиваемся направо. Стражник внезапно покидает свой пост и уходит из коридора (за дверью начинается разговор). Поднимаемся по лестнице слева, проходим к противоположной стене зала и забираем стоящий на столике за арфой золотой подсвечник (**409**). В стене слева имеются два прохода: один внизу и один на возвышении (условно назовем его «сценой»). Заходим в проход слева от арфы (нижний). Со столика справа забираем золотой кубок (**434**), поднимаемся налево и выходим на сцену (в некоторых версиях игры за нижним проходом находится механический глаз — в этом случае придется забираться на сцену прямо из зала — это довольно высоко, но вполне реально). Справа от входа внизу находится потайной рычаг — поворачиваем его, и под сценой открывается секретный проход.



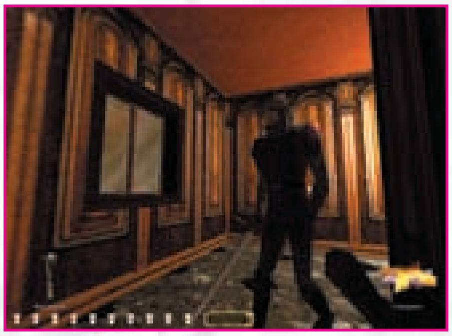
Возвращаемся в зал, приседаем и забираемся под сцену. Здесь лежит целебный эликсир, Speed Potion и моховая стрела.

Выходим из зала и спускаемся вниз по лестнице в коридор. В дальнем конце его справа и слева находятся две металлические двери. Дождавшись пока стражник зайдет в левую дверь, крадемся по коридору и с помощью отмычек открываем правую. Очень темная комната. Перед окном слева работает механический глаз, справа спиной к нам стоит мужчина. Закрываем за собой дверь, подкрадываемся сзади и оглушаем его дубинкой (шаги на мраморном полу отдаются очень громко, лучше потратить пару моховых стрел для того чтобы избежать проблем с нашей потенциальной жертвой и стражником в коридоре). Снимаем у него с пояса ключ, нажимаем кнопку на стене для того чтобы отключить механический глаз и открываем дверь, ведущую в коридор. Оставаясь в тени на пороге, дожидаемся пока стражник выйдет из двери напротив, заходим в эту дверь у него за спиной и встаем справа от входа. Водяной стрелой гасим ближайший светильник, дожидаемся пока стражник зайдет в комнату и сразу же (!) оглушаем его. Очень важно сделать это до того как он появится в поле зрения механического глаза, вращающегося на потолке за стеной справа. Забираем у стражника стрелы из колчана и ключ



с пояса, затем приседаем и крадемся к противоположной стене зала вдоль невысокой перегородки — она закрывает нас от механического глаза. Заворачиваем направо и, дождавшись пока механический глаз отвернется от нас, забираем лежащую под ним драгоценную вазу (**484**). Возвращаемся обратно к двери, ведущей в коридор, открываем ее и идем налево. Проходим вдоль полукруглого ограждения из белого камня мимо отключенного механического глаза в окне — в проход на противоположном конце помещения. Прямо перед нами оказываются двойные металлические двери. Нажимаем на кнопку слева от них для того чтобы выключить свет, затем встаем в середине зала перед дверями (немного правее) и стреляем моховой стрелой в пол справа от них. Вскоре из кабинета выходит стражник — неслышной тенью крадемся за ним по мху и оглушаем бедолагу. Заносим тело в кабинет и гасим свет выключателем на стене справа. Читаем лежащие на столе записи, затем проходим в дальний конец комнаты и забираем драгоценную вазу с комода справа (**509**) и серебряные монеты с комода слева (**533**).

Открываем металлическую дверь напротив входа (западная стена). Прямо перед нами закрытый решеткой проход, справа металлическая дверь, слева проход в следующее помещение. Идем налево и забираем с полок справа от входа несколько стрел и три мины. В дальнем левом углу на столике стоит целебный эликсир — прикарманиваем его и возвращаемся в офис, где мы складировали стражника. Выходим через двойные двери и поворачиваем налево. В конце зала (северная стена) открываем металлическую дверь одним из наших ключей и подстреливаем висящий за ней механический глаз огненной стрелой. Дождавшись пока за стеной уляжется вызванный нашим хамством переполох, открываем дверь в северо-восточном углу комнаты и, притаившись в





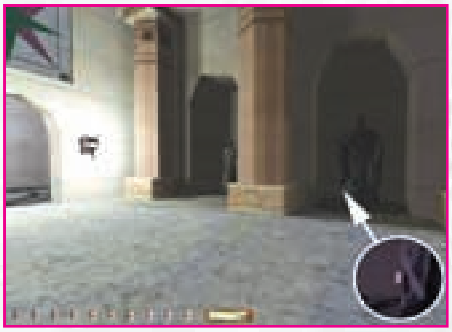
тени, дожидаемся пока потревоженные взрывом стражники разойдутся по своим постам. Крадемся налево, возле лестницы, спрятавшись в тени, оглушаем стражника с мечом и поднимаемся вверх на третий этаж.

Открываем дверь напротив лестницы (северная стена). Прямо перед нами находится проход, за которым ходит стражник. Крадемся влево и прячемся в тени возле комода. Забираем с него золотую вазу (**583**), пережидаем стражника и перебегаем в противоположный конец комнаты. С комода справа от входа мы берем драгоценный кубок (**598**), затем заходим в коридор следом за стражником. Заходим недалеко — буквально на один шаг. Спрятавшись в тени у стены справа, дожидаемся пока стражник пройдет мимо нас и остановится в комнате лицом к двери, крадемся следом, оглушаем его и снимаем с пояса ключ. Спрятав тело в тени, выходим из этой комнаты обратно к лестнице. Поворачиваем налево и крадемся по ковровой дорожке к стражнику, стоящему к юго-востоку от нас. Останавливаемся на углу в двух шагах от него. Мы находимся в тени, и стражник не может нас видеть. Усиливаем эффект: держа наготове дубинку, бросаем ему под ноги световую гранату, затем делаем шаг вперед и оглушаем ослепшего лучника. Оттащив тело в комнату напротив лестницы, возвра-



щаемся на угол и подходим к двери. Прислоняем к ней ухо — не слышно ли чьих-нибудь шагов? — затем открываем дверь и заходим внутрь. Со столика справа забираем золотую вазу (**678**), затем прячемся в тени возле двери справа от входа (южная стена) и поджидаем стражника. Он может выйти из Зала Статуй (**Hall of Statues**) или же из этой двери. В любом случае его нужно оглушить, а тело спрятать. Заходим в дверь, в следующей комнате открываем дверь справа и выходим к полукруглому ограждению из белого камня (на запад). Огибаем ограждение и заходим в комнату на противоположном конце зала. С длинной стойки справа берем золотой кубок (**698**) и открываем ключом двойные металлические двери, ведущие в **Security Office**. Идущий по полу золо-







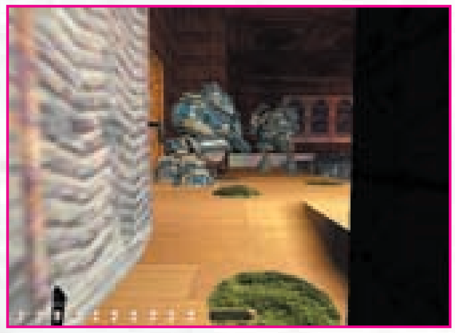
тистый кабель приводит нас к выключателю на стене (**Lobby Camera Control**). Переводим его в положение «**Off**», читаем лежащее на столе справа от входа письмо и возвращаемся в ту комнату, где мы недавно оглушили стражника.

Заходим в Зал Статуй и идем по нему на север. Примерно посередине зала на полу виднеется желтая полоса. Плиты пола справа и слева от нее являются ловушкой и включают установленную сзади пушку. Проходим точно посередине желтой полосы. Миновав опасное место, подходим ко второй от конца зала статуе справа и приседаем перед ней. Позади статуи слева находится секретный рычаг; подойдя вплотную, мы можем дотянуться до него (поворот рычага не сопровождается звуками открываемых дверей и т.п.). Выходим через северный проход в коридор и крадемся по ковру налево. Не доходя до следующего коридора, нужно остановиться. Справа и слева от нас вращаются механические глаза. Малейшей тревоги будет достаточно для того чтобы все входы и выходы из коридора были заблокированы решетками. Осторожно наклоняемся (**lean**) вправо и, убедившись в том, что левый механический глаз отвернулся от нас, забегаем в коридор и бежим направо. Мы пробегаем прямо под вторым механическим глазом (он не успевает поднять тревогу) и заворачиваем напра-



во. Открываем дверь в дальнем конце комнаты и заходим в кабинет. Под столом лежит **Flare**. Покопавшись отмычками в замке сейфа, мы находим кошелек с золотом (**773**). Напротив стола в стене имеется проход. Забираемся внутрь и снимаем с пальца у скелета крошечное кольцо (**848**). Возвращаемся в коридор и пробегаем по нему, не обращая внимания на поднявшуюся тревогу. Заворачиваем за угол — и оказываемся в уже знакомой комнате перед лестницей, где мы складировали тела стражников. Поворачиваем направо и открываем ключом металлическую дверь справа от шкафа. Заходим внутрь и, оставаясь в тени, подбираемся как можно ближе к столу. Дождавшись пока механический глаз отвернется от нас, подбегаем к столу и собираем с него монеты (**885**), после чего возвращаемся к лестнице и спускаемся по ней вниз на второй этаж.

Идем налево и заходим в дверь справа — ту самую, через которую мы впервые попали сюда. Из комнаты с разрушенным механическим глазом возвращаемся в зал, выложенный зеленым мрамором. Сворачиваем направо не доходя до двойных металлических дверей и идем по красному ковру. Миновав проход в противоположной стене зала, открываем дверь справа. Еще одна дверь, и мы выходим на деревянную платформу, огибающую **Guard Room**. На дальнем конце ее стоит стражник. Делаем несколько шагов по направлению к нему — стражник начинает беспокоиться и отправляется посмотреть, кто это там топчется. Отступаем назад в комнату и прячемся в тени за дверью. Шаги приближаются — медленные, осторожные. Ближе, ближе... Но вот стражник решает, что странные звуки ему просто померещились — и его уверенные шаги удаляются от нас. Немедленно выходим обратно на платформу, крадемся за ним следом и оглушаем дубинкой. Стражник охранял арочный проход к двери. За-



таскиваем его туда, приседаем и открываем дверь. Прямо перед нами маршируют два больших робота. Дождавшись пока оба они уйдут влево, стреляем моховой стрелой в пол перед дверью, делаем шаг вперед и бросаем одну из мин на середину прохода (сделать это нужно бесшумно). Отступаем назад и закрываем дверь. Первый робот нарывается на мину и выходит из строя, второй начинает носиться по коридорам в поисках обидчика, бесятся полицейские внизу... Короче, бедлам полный. Дождавшись пока все успокоятся (а ждать, возможно, придется долго), открываем дверь и подбрасываем в проход вторую мину. Роботы закончились. Дождавшись пока закончится вторая тревога, заходим в дверь и поднимаемся на возвышение справа. Забираем с комода **Speed Potion**. Слева от нас находится лестница, ведущая в хранилище. Открываем дверь перед лестницей, заворачиваем направо и проходим по деревянной платформе в западную часть зала. Спрыгиваем вниз на выложенный мрамором пол — на таком расстоянии стоящий перед входом стражник не должен нас услышать. Собираем с трех столов драгоценную посуду (**1050**) и **Slow-Fall Potion**. Крадемся к выходу. Его охраняют два стражника, один из которых периодически разворачивается в нашу сторону. Немного не доходя до выхода, стреляем в пол моховой стрелой и, дождавшись пока стражник отвернется от нас, крадемся в проход слева.

Мы перед входом в хранилище. Забираем драгоценную вазу со стола справа (**1075**) и крадемся к металлической двери слева от входа (механический глаз охраняет вход в хранилище и не поворачивается в нашу сторону). Открыв дверь с помощью отмычки, заходим внутрь и отключаем механический глаз. Возвращаемся к круглой бронированной двери, преграждающей вход в хранилище, и открываем ее. Не двигаясь с места, приседаем и готовим огненную стрелу. Внутри хранилища находятся два механических глаза. Присев у входа, мы видим один из них — тот, что закреплен на втором ярусе. Стреляем в него огненной стрелой (следует помнить, что она не подчиняется законам физики и летит по прямой немного выше прицела). После удачного попадания делаем шаг вперед и закрываем за собой дверь, чтобы взволновавшиеся после взрыва стражники не заметили нас. Второй механический глаз находится за колонной слева. Осторожно отклоняемся вправо и стреляем в него огненной стрелой. Теперь нам нужно подняться на третий ярус хранилища. Подъемник находится у стены слева. Нажимаем на нижнюю кнопку — на первый ярус спускается платформа. Встаем на нее и нажимаем на верхнюю кнопку — платформа поднимает нас на второй ярус. Дальше придется идти пешком — по лестнице на противоположной стене поднимаемся на третий ярус и находим сейф **№11**. Торжественный момент, музыка туш. Открываем дверцу с помощью ключа, добытого в прошлой миссии, и забираем из сейфа фонограф (при желании можно послушать запись — несколько опрометчивые обещания, данные шерифом Karras). Еще одно задание миссии выполнено. Теперь можно спускаться вниз и выходить из хранилища.

На первом этаже можно найти много, очень много золота. Желающие разбогатеть могут заняться поисками, для всех остальных — кратчайший путь к выходу из банка. Крадемся мимо двух стражников, стерегущих вход в мраморный зал (**Dome**), в следующем помещении, оставаясь в тени коридора, дожидаемся пока стражник поднимется по лестнице слева и открываем дверь справа. Открываем двойные двери слева, укрывшись в тени, пережидаем стражника и, выбрав момент, когда механический глаз отвернется от нас, отключаем его кнопкой в нише справа. Проходим мимо бесполезной автоматической пушки и заворачиваем направо. Слева от нас находится главный холл, в котором мы благоразумно отключили механические глаза. Прихватываем стоящую на комоде золотую вазу (**1150**), выходим в холл (по дороге нам может встретиться маленький робот) и с помощью отмычек открываем главный вход банка. Выходим на улицу, и на этом миссия заканчивается. Заканчивается, увы, и наше прохождение. Надеюсь, навыков, полученных в ходе первых шести миссий, будет достаточно для того чтобы пройти всю остальную игру самостоятельно, без подсказки. Удачной охоты, вор!

СИ *TACTIX*



Окончание. Начало смотри в номере 67(10), май 2000 года.

STARLANCER

Константин Шаврук

Миссия 16

Цель миссии: Уничтожить один из авианосцев звена **Black Guards** — «**Morzov**».

Рекомендованный корабль: Patriot

Прохождение: После того как взлетите Вампиры вместе со своим авианосцем «**Bremen**» прыгнут и полетят уничтожать свою цель. Как только это произойдет, откроются ворота и на вас нападут несколько **Kamov'ых** и василисков, звено **Ronin** пообещает защитить «**Ymato**», а вы прыгните к «**Morzov**», который должен быть пристыкован к транспорту класса **Shavrov** и оказаться легкой мишенью. Как только вы прибудете на место, окажется, что это ловушка; **Shavrov** почти моментально улетит, а к вам на огонек прилетит группа истребителей и **2 Kurgen'a**. А из «**Morzov**» вылетит Николай Петров и звено **Black Guards**. Прежде всего сбейте Николая, после чего взорвите 2 Kurgen'a и генератор щита на «**Morzov**». После этого перебейте все истребители, появится «**Ymato**» и торпедирует «**Morzov**». Когда «**Morzov**» будет уничтожен, вы получите прошение о помощи от звена вампиров, и почти тут же к вам в гости прибудет **2 Kurgen'a**, несколько истребителей и **Kamov'ых**, звено **Ronin** опять займется защитой «**Ymato**», а вы полетите на помощь вампирам. Когда вы появитесь, вы увидите ужасную картину: «**Bremen**» уничтожен и все вампиры тоже. Один-единственный оставшийся в живых вампир сообщит, что они попали в засаду и что он не знает, почему его оставили в живых. В этот момент появится Иван Петров и собьет его, сообщив, что он оставил этого вампира в живых только чтобы показать, что он делает с теми, кто катапультировался. Вы сообщите ему, что его брат мертв, и он пообещает, что вы умрете так же, как умер этот пилот. Ваша задача сбить Ивана, но он вам этого сделать не даст; как только вы почти собьете его, он выпрыгнет, сказав, что разберется с вами в другой раз, вместе с ним выпрыгнут и все остальные **Black Guards**. Как только это произойдет, появится «**Ymato**». Миссия завершена, можете садиться на «**Ymato**». После миссии вам сообщат, что **Klaus Steiner**, лидер звена Вампиры, отныне считается погибшим при исполнении.

Миссия 17

Цель миссии: Захватить командный корабль коалиции, на борту которого должен находиться высокопоставленный адмирал коалиции.

Рекомендованный корабль: Reaper

Прохождение: После того как взлетите и прыгнете вы встретите разведывательное звено коалиции, на его уничтожение у вас 60 сек. Когда оно будет уничтожено, вы сможете прыгнуть к вражескому конвою. Прыжок выведет вас в хвост конвоя, здесь будет несколько **Kurgen'ов**, истребителей и один командный корабль — «**Berijev**». Сначала взорвите все **Kurgen'ы**, затем уничтожьте генератор щита, двигатели и пушки на «**Berijev**». После чего можете сбить истребители. Прибудет абордажный корабль и состыкуется с «**Berijev**». Группа захвата встретит очень сильное сопротивление на корабле, но очень скоро они займут мостик и не найдут на нем адмирала. В этот момент появится **Antonov** в сопровождении нескольких истребителей из звена **Golden Warriors**, а из «**Berijev**» вылетит спасательная капсула, в которой окажется Адмирал Кулов собственной персоной, именно он начал эту войну. Кулов взорвет «**Berijev**» и всех, кто на нем находится. Ваша задача сбить **Antonov'a** до того как он подберет Кулова, затем сбейте всех **Golden Warriors**, после чего прибудет **Nanny**, чтобы забрать Кулова; после того как она его подберет вы сможете пригнуть на «**Ymato**». Следом за вами к «**Ymato**» прыгнет звено коалиции **Scorpions** и начнет атаковать **Nanny**, вы должны защитить **Nanny** любой ценой. Как только все **Scorpions** будут уничтожены, миссия будет выиграна, и вы можете сесть на «**Ymato**». За эту миссию вы должны получить повышение.

Миссия 18

Цель миссии: Уничтожить новую орбитальную оружейную платформу, вооруженную Ионной Пушкой.

Рекомендованный корабль: Reaper

Прохождение: После того как взлетите, вы вместе с «**Ymato**» и «**Victorious**» прыгните к «**Dark Reigen**». Почти сразу, после того как вы прилетите, выяснится, что Кулов вас подставил и что Ионная Пушка на платформе работает, она в один выстрел уничтожит «**Victorious**», и чтобы то же самое не случилось с «**Ymato**», она выпрыгнет из зоны. Ваша задача сбивать истребители пока альфа 5 ищет, где же у этой станции генератор защитного щита. Как только он его найдет, вы должны уничтожить его, а затем, взорвав пластины брони, уничтожить **Power Core**. Вместе с **Power Core** взорвется и вся станция. После чего обратно в сектор прилетит «**Ymato**», а вместе с ней и несколько вражеских истребителей. Как только все истребители будут взорваны, миссия будет выиграна, и вы можете сесть на «**Ymato**». За эту миссию вы должны получить повышение и медаль.

Миссия 19

Цель миссии: Спасти **Klaus'a Steiner'a**

Рекомендованный корабль: Shroud

Прохождение: После того как взлетите, вам сообщат, что в зоне, где ждут абордажный корабль, находится враг, и вы должны прыгнуть туда, чтобы уничтожить его. В зоне на вас нападет звено **Scorpions**, сбейте их. Как только вы покончите со всеми **Scorpions**, в зону прибудет абордажный корабль и звено **Ronin**, и вы сможете прыгать дальше. Как только вы прыгнете, вы увидите корабль-тюрьму, на котором должен находиться **Klaus Steiner**. Как только появится возможность, включите щит невидимости (K). Теперь на вашем экране должно отобразиться место, где находится ваша цель — генератор искусственной гравитации. Как только отдадут команду, взорвите его и начинайте уничтожать пушки. Как только с пушками будет покончено, можете заняться уничтожением Kurgen'ов и истребителей. Когда они будут уничтожены, в сектор прилетит абордажный корабль, а вслед за ним прилетят вражеские истребители, сбейте их до того, как они собьют абордажный корабль. Когда вы с ними расправитесь, в зону прыгнут два **Kurgen'a** и группа истребителей. Пилот **Kurgen'a** скажет, что на борту у него заключенные, и вам прикажут взорвать только истребители, но не трогать **Kurgen'ы**. Через некоторое время **Kurgen'ы** начнут атаковать абордажный корабль, и вам разрешат взорвать и их. Как только со всем что летает будет покончено, с абордажного корабля сообщат, что **Steiner** у них на борту, и они прыгают к «**Ymato**». Через несколько секунд в зону прибудет «**Churchill**» и сообщит, что он позаботится об оставшихся на корабле заключенных, а вы можете прыгнуть к «**Ymato**». Как только вы прибудете к «**Ymato**», туда прилетит звено **Scorpions** вместе со своим лидером, он прикажет своим пилотам сбить абордажный корабль. Прежде всего сбейте лидера, а затем всех оставшихся **Scorpions**. После этого миссия будет выиграна, и вы сможете сесть на «**Ymato**». За эту миссию вы должны получить повышение и медаль.





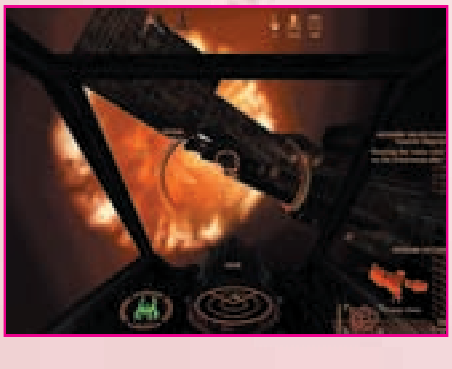
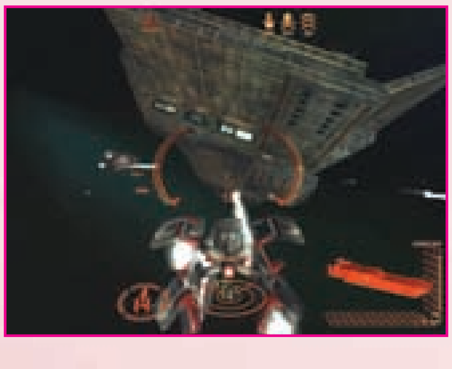
Миссия 20

Цель миссии: Уничтожить конвой коалиции.

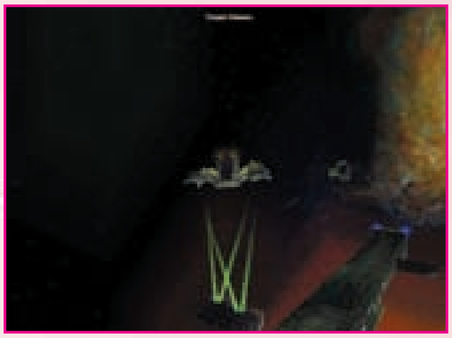
Рекомендованный корабль: Phoenix

Прохождение: После того как взлетите, взлетят **Ronin** и отправятся сопровождать адмирала Кулова к командованию Альянса. Вы же прыгните к конвою коалиции. У коалиции тут окажется слишком много кораблей, и вам на помощь вышлют звено **Marauder**, они пообещают разобраться с генераторами щита на кораблях. А вам прикажут уничтожить истребители и **Kurgen'ы**. Как только вы с ними покончите, прибудет звено **Ravens** под командованием одного из лучших ассов коалиции. Ваша задача попытаться уничтожить тот корабль, который должен появиться у вас в прицеле первым, на нем и находится этот асс, точнее будет сказать — ассиха. Как только вы очень сильно повредите ее корабль, она и все оставшиеся в живых **Ravens** выпрыгнут из сектора. А в сектор прибудет звено **Gamma**. Оно торпедирую «**Ufelsky**» и «**Berijev**», и они оба взорвутся. В этот момент поступит просьба о помощи от звена **Ronin**. Они сообщат, что попали в засаду, и на них напали **Black Guard**. Альфа 5 сообщит, что они в 2-х прыжках от вас, и вы прыгните к ним на помощь. Как только вы прибудите туда, вы увидите, что опоздали: **Ronin** пропали, а транспортный корабль уничтожен. Но Альфа 5 сообщит, что она фиксирует сигнал от маяка, теперь ваша задача найти это маяк(он находится недалеко от желтого крестика). Как только вы его найдете, через него с вами свяжется Кулов, он прикажет Ивану Петрову сбить вас. Здесь вам нужно просто начать обстреливать Ивана, как только он будет достаточно сильно поврежден, он улетит, сказав, что разберется с вами в следующий раз. Миссия завершена, можете возвращаться на «**Ymato**».



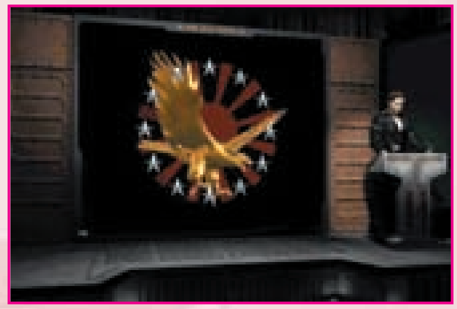


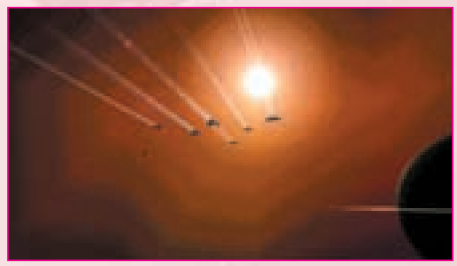












Миссия 21

Цель миссии: Уничтожить второй флот Коалиции.

Рекомендованный корабль: Phoenix

Прохождение: Вы взлетите на захваченных у врага торпедных бомбардировщиках Kamov. После прыжка вы окажетесь возле второго флота коалиции, прежде всего займите место в формации (влетите в красный цилиндр), затем уровняйте свою скорость со скоростью Diceman'a. В таком построении летите, пока не достигнете «Varyag», после того как вы пролетите «под ним» и окажетесь сзади него, появится еще один цилиндр, влетите в него и повернитесь так, чтобы крестик прицела смотрел на «Varyag» (ибо торпеды, которые вы должны запустить, не имеют системы наведения, они просто летят прямо). Как только Diceman прикажет открыть огонь, 4 раза нажмите на кнопку запуска ракет (лучше всего включить вид с верху, кнопка , и жать на кнопку стрельбы ракетами пока не увидите, что торпеды взлетели). Если вы все правильно сделали, то «Varyag» взорвется в результате "прямого" попадания. Как только он взорвется, включите щит невидимости, через несколько секунд в зону прыгнет «Ymato», летите к ней на полной скорости. Как только вы приблизитесь к ней достаточно близко, вас автоматом на нее посадят. И тут же запустят снова, но уже на истребителе. В тот момент, когда вы взлетите, враги уничтожат «Endeavor», «Ymato» станет следующей, если вы не собьете все торпеды, а их тут много. Как только вы собьете все торпеды, вам прикажут уничтожить генератор щита на «Shinnik», а затем на «Kozlov». Как только вы это сделаете, ваши авианосцы торпедируют их, и они взорвутся, ваша задача начать уничтожать истребители. Через некоторое время, после того как взорвутся «Shinnik» и «Kozlov», все вражеские истребители вылетят из сектора. Миссия завершена, можете возвращаться на «Ymato».

Миссия 22

Цель миссии: Ограбить станцию-хранилище «Kronstadt».

Рекомендованный корабль: Phoenix

Прохождение: После того как взлетите и прыгните, вы попадете в сектор, забитый спутниками слежения; у вас есть 60 секунд, чтобы их всех сбить. Мне это не удалось, поэтому в зону прилетело звено врагов, на то чтобы его сбить у вас есть мах 60 сек. После того как вы их собьете и прыгните, у вас будет 30 сек., чтобы уничтожить коммуникационную башню на «Kronstadt». Как только вы с ней расправитесь, займитесь уничтожением истребителей; когда вы покончите с ними, займитесь пушками и дверями на станции; как только двери и пушки будут уничтожены, появится транспортник класса мамонт и звено Riper. Они начнут погрузку материалов. Следом за ними прилетит два вражеских звена: Golden Warriors и Saber. Сбейте их до того, как они собьют Riper'и или взорвут мамонт. Как только вы с ними покончите, вам останется только откинуться на спинку своего стула и наслаждаться картиной погрузки, до конца миссии больше никто вас не побеспокоит. Как только погрузка будет закончена, Riper'ы и мамонт прыгнут к форту «Bear». А в сектор прилетит «Ymato» и звено Gamma, Gamma торпедирует «Kronstadt», и он взорвется. После чего вы прыгните к форту «Bear». Миссия завершена, можете садиться на «Ymato».

Миссия 23

Цель миссии: Уничтожить главный корабль Black Guards «Pukov».

Рекомендованный корабль: Phoenix

Прохождение: В этой миссии вместе с вами будет летать Klaus Steiner. После того как вы взлетите и прыгните, вы увидите «Pukov»; после небольшого разговора с адмиралом Петровым с «Pukov» запустят несколько василисков, сбейте их и взорвите генератор щита на «Pukov». Как только вы сделаете это с «Pukov», в воздух поднимется несколько василисков и Kamov'ых, сбейте последних до того как они успеют взлететь и набрать полную скорость. После чего уничтожьте все пушки на «Pukov». С «Pukov» запустят еще звено василисков, сбейте несколько из них и летите к носу «Ymato», через некоторое время перед носом «Ymato» появится несколько Kamov (кажется, 4 штуки) и полетят его взрывать, сбейте их до того, как они успеют запустить торпеды. «Ymato» начнет приближаться к «Pukov», а из «Pukov» запустят еще истребители (откуда же их там так много?). Через некоторое время из «Ymato» вылетит Gamma и полетит торпедировать «Pukov». Вы пока можете продолжать заниматься отстрелом вражеских истребителей. Gamma запустит торпеды, они повредят «Pukov», но не уничтожат его. Тогда на «Ymato» примут решение сблизиться и начать торпедировать «Pukov», а вам надлежит влететь в проем между «Pukov» и «Ymato». Как только «Ymato» запустит торпеды, «Pukov» сделает то же самое, ваша задача сбить эти торпеды, потом последует еще один залп с обоих кораблей. Затем, если мне не изменяет память, с «Pukov» запустят еще истребители, и они, конечно же, попытаются сбить вас. И в этот момент «Pukov» и «Ymato» начнут перестрелку, вам теперь придется сбивать торпеды и в то же время уворачиваться от выстрелов истребителей. Третий залп не взорвет «Pukov», и на «Ymato» примут решение сделать еще 1 залп. Он окажется последним, «Pukov» превратится в груду искореженного метала. После того как он взорвется, в сектор прилетит Иван Петров и скажет все, что о вас думает, после чего пообещает отомстить и выпрыгнет из зоны, вслед за ним выпрыгнут и все оставшиеся враги. Миссия завершена, можете садиться на «Ymato». За эту миссию вы должны получить медаль.

Миссия 24

Цель миссии: Уничтожить командную станцию Коалиции.

Рекомендованный корабль: Shroud (из-за возможности делаться невидимым он просто необходим для этой миссии, так как в противном случае вы будете вынуждены каждый раз, как IC будет на вас наводиться, взлетать к верхушке станции, что не всегда удается).

Прохождение: После того как взлетите и сделаете первый прыжок, вы окажетесь на небольшой «стоянке» флота альянса. Где к вам присоединится под прикрытием Коалиционного транспорта звено Gamma, которое должно взорвать станцию. Следующий прыжок выкинет вас прямо к станции, где вас будет ждать радушный прием из нескольких истребителей и 2 Крюгеров. Как только выпрыгните, начинайте сбивать все что летает, но старайтесь держаться подальше от станции. Где-то через 30 секунд после начала этой перестрелки бомбардировщики, прикрытые транспортником, будут обнаружены и уничтожены, но, прежде чем это произойдет, они успеют запустить торпеды. Торпеды сильно покалечат станцию, но не уничтожат ее. Командование засечет где-то врагов и отправит пиратов, чтобы те их уничтожили, потому теперь кораблей у вас станет в 2 раза меньше. Теперь вам дадут задание уничтожить пушки на станции. Прежде чем начать их уничтожать, сбейте оставшиеся коалиционные корыта, так как впоследствии они могут помешать выполнению миссии. Теперь можно приступить к уничтожению пушек, я рекомендую уничтожать те пушки, что находятся на вершине станции. Во-первых, это безопаснее (IC не будет надоедать), во-вторых, впоследствии это может спасти пару грузовиков, которые являются критическими для прохождения этой миссии. Как только вы уничтожите нужное количество пушек, прилетит транспортник и звено грузовиков, вместе с ними прилетит и звено вражеских кораблей. Ваша задача защитить как можно больше грузовиков с взрывчаткой (нужно сохранить как минимум 5) и транспортник. Как только вы уничтожите первую волну врагов, прилетит вторая. Как только все заряды будут установлены (или сбиты), детонатор на них не сработает, так как враги заглушат его, поэтому вам придется подлететь к нему и уничтожить его самостоятельно. Подлетите к нему на расстояние выстрела и взорвите. Теперь IC перестанет представлять для вас опасность. В этот момент одна из секций станций отделится от станции и поползет открывать ворота перехода, в которые толпой начнут ломиться враги, Steiner разобьет свой истребитель о броню, закрывающую реактор этого осколка от станции, а вам останется только взорвать этот самый реактор, и ворота закроются навсегда. После того как ворота закроются, появиться Иван Петров и решит наконец-то покончить со Steiner'ом, пользуясь его беспомощностью. Спасти Steiner'a теоретически можно, но это очень трудно сделать. Для того чтобы его спасти, нужно сбить Ивана до того, как он успеет нажать на курок и убить Steiner'a. После того как вы собьете Ивана и компанию и Steiner будет спасен либо убит, вы выпрыгните из зоны, а «Ymato» раздолбит станцию торпедами. Сажайте корабль и наслаждайтесь финальным видео роликом.

СИ TACTIX

ЗЕМЛЯ 2150: ВОЙНА МИРОВ

Окончание. Начало смотри в номере 67(10) за Май 2000 года.

Сергей Дрегалин, Юрий Поморцев

СОВЕТЫ И НАБЛЮДЕНИЯ

1 Стройте несколько Исследовательских центров, чтобы ускорить изучение новых технологий, ведь каждый такой центр дает 10% бонус. Правда, это правило действует пока у вас не более трех Исследовательских центров — дальнейшее строительство данных сооружений не принесет ничего, кроме дополнительных расходов ресурсов.

2 Для того чтобы подразделения своевременно снабжались боеприпасами, постройте несколько летательных средств поддержки (например, вертолет Ми-27 Гром для Евроальянса).

3 Используйте возможность создания взводов и отрядов — это позволит вам не размениваться на управление каждым отдельно взятым подразделением, а централизованно руководить всеми войсками. Чтобы запомнить выделенную боевую технику в отряд, нажмите комбинацию CTRL + цифра. Последующее однократное нажатие выделит данный отряд, а двойное — дополнительно отцентрует на нем камеру.

4 Вы можете перемещать между базой и миссией не только сухопутные войска, но и войска ВВС. Для этого выберите воздушные подразделения и щелкните на корабле-транспортере (курсор при этом примет вид погрузочного конвейера).

5 Двойной щелчок на каком-либо подразделении выделит все однотипные боевые единицы в пределах видимости.

6 Чтобы сделать картинку текущего игрового экрана, нажмите клавишу «**Print Screen**». В директории с игрой будет создан файл с разрешением **.bmp**.

7 Вы можете в любой момент поменять игровой интерфейс. Для этого щелкните на кнопке «**Меню**», затем выберите пункт «**Настройки**», а в нем закладку «**Интерфейс**».

8 Если игра будет работать недостаточно быстро, выберите пункт «**Настройки**» из игрового меню и попробуйте изменить значения некоторых параметров, например, дистанции обзора, низкой детализации и других. Дополнительный прирост производительности будет получен, если держать игровую камеру на небольшом расстоянии от поверхности.

9 Чтобы листать текст в окнах (например, в окне брифинга), нажмите одновременно обе кнопки мыши, после чего движением вверх или вниз пролистывайте текст.

10 Во время паузы (активируется клавишей Num Lock) вы можете отдавать команды своим подразделениям и сооружениям. Это одна из самых важных тактических возможностей игры — с ее помощью вы никогда не потеряете контроль даже над самым глобальным сражением. Используйте паузу и в том случае, если вам пришел рапорт о неожиданном нападении на базу, — это даст вам возможность оценить ситуацию и выслать для поддержки войска, которые ближе всего находятся к месту прорыва обороны.

11 С помощью клавиши «пробел» можно мгновенно выделить сооружение или подразделение, от которого пришел последний рапорт. Например, если вы услышите тревожный возглас: «**Я под огнем!**», то нажатие на «пробел» выделит атакуемую боевую единицу, а если раздастся восклицание: «**Нам не хватает электроэнергии!**», — перед вами окажется электростанция, которая производит недостаточно энергии.

12 Клавиша «.» (точка на цифровой части клавиатуры) немедленно сориентирует направление игровой камеры точно на север.

13 Переназначить ВСЕ клавиши управления можно выбрав закладку «**Управление**» в меню «**Настройки**».

14 Чтобы удалить сохраненную игру, выделите ее название и нажмите клавишу «Backspace».

15 Чтобы легко сориентироваться в окружающей территории и определить, является ли она проходимой для техники или нет, нажмите и удерживайте комбинацию клавиш ALT + G. Конечно, такой грубый способ нельзя назвать рекомендуемым, но все же иногда им не только можно, но и нужно воспользоваться.

16 Чтобы не тратить много времени на поиск нужного сооружения, щелкните на кнопке вызова интерфейсной панели и выберите закладку «**Сооружения**». При этом щелчок на нужном сооружении в списке НЕ отцентрует на нем игровую камеру. Таким образом можно, например, строить новые боевые сооружения на оружейном заводе, практически не отвлекаясь от сражения.

17 К предыдущему совету — если все же есть необходимость отцентровать камеру на каком-либо сооружении из списка, щелкните на его картинке правой кнопкой мыши.

18 Нередко возникают ситуации, когда нужно «привязать» камеру к какому-либо подразделению. Например, полезно наблюдать за разведывательным отрядом, когда он занимается осмотром территории. Для этого выделите подразделение (или взвод), после чего нажмите клавишу F. На экране появится дополнительное окно следящей камеры, которая будет сопровождать указанный объект. Для отмены «слежения» выделите подразделение и вновь нажмите клавишу F.

19 Для производительных систем (не ниже PII 400 с 128Mb RAM — проверено!) можно активировать еще две дополнительных камеры с помощью клавиши V. Это позволит держать под контролем пару дополнительных территории.

20 Основная задача любой из трех кампаний «Земли 2150» — создать эвакуационный корабль. На его сооружение уйдет очень большое количество ресурсов, а, следовательно, вы будете ограничены в производстве боевой техники, которой также требуются ресурсы. В начале игры совокупная «стоимость» всех боевых единиц ограничена 10.000 ресурсными единицами. Это значит, что в данный момент времени под вашим командованием может находиться армия, на создание которой ушло не более 10.000 единиц ресурсов.

21 Во время прохождения кампании никогда не вкладывайте большое количество ресурсов на создание новых боевых единиц. Это накладно. Гораздо более перспективной будет политика регулярного использования «ветеранов», которые намного эффективнее на поле брани, нежели новобранцы. К середине игры в вашем арсенале появятся ремонтные машины — держите их поближе к наиболее опытным подразделениям (к технике Детей Селены это не относится — они изначально обладают способностью регенерации защитных полей).

22 Опыт оказывает ЗАМЕТНОЕ влияние на скорость подразделения, его огневую мощь и дистанцию атаки. Опыт символически отображается при выделении боевой единицы в виде полоски зеленоватых треугольников под полосой брони.

23 Для записи комплексных приказов, состоящих из набора простейших задач, а также для задания ключевых точек маршрута, необходимо совершить следующие действия. Щелкните на кнопке «Запись» (ее легко заметить — на ней изображен ярко-красный кружок) на интерфейсной панели, либо нажмите клавишу R, после чего отдайте все необходимые распоряжения. Затем щелкните на кнопке «**Выполнить**» или нажмите клавишу X для выполнения всей серии команд.









24 Точно таким же способом можно задать ключевые точки маршрута для подразделения. Щелкните на кнопке «Запись», затем задайте путь, после чего щелкните на кнопке «Выполнить». Вот и вся хитрость!

25 Таким же образом при нажатой клавише «Caps Lock» можно задавать ключевые точки маршрута.

26 Не забывайте, что вход в туннели может располагаться на произвольном расстоянии от электростанций, так как это сооружение полностью автономно.

27 Чтобы получить схему подземных коммуникаций, НЕ перемещая игровую камеру под землю, нажмите клавишу [F12]. Это также позволит вам определить те территории, на которых возможно возвести Вход в туннель.

28 При сооружении выхода из туннеля не забывайте, что вашим подразделениям необходима, как минимум, площадка размером 3 на 3 клетки, чтобы выбраться на поверхность. В противном случае боевые единицы так и останутся пленниками подземелий.

29 Помните, что все боевые единицы блока «Дети Селены» обладают способностью к регенерации брони. Правда, броня восстанавливается, только если подразделение не получило никаких приказов и находится в ожидании распоряжений. Во время сражений своевременно выводите раненые подразделения и отправляйте их в безопасное место, где бы они смогли восстановить до максимума броню.

30 У блока «Дети Селены» есть еще одна интересная особенность — практически неограниченная дистанция передачи электроэнергии. Другими словами, вам достаточно только позаботиться о возведении Солнечной электростанции, а дальше можно возводить сооружения-энергопотребители на произвольном удалении. Поэтому есть резон строить Солнечные электростанции (и Солнечные батареи) в удаленных и труднодоступных местах, например, на возвышенностях.

31 Уникальной способностью подразделений блока «Дети Селены» является их возможность перемещаться через водные просторы, так как они используют технологию антигравитации и парят над поверхностью. Однако следите, чтобы они не попали под обстрел мощных орудий морских подразделений противника!

32 Лазерные заграждения могут быть использованы и как наступательные орудия. Выключите одну из пары установок и дождитесь, когда вражеская техника окажется между ними. После этого включите заграждение и оцените разрушающий эффект!

33 Постройте на основной базе ремонтные подразделения и пару средств доставки боеприпасов — это позволит вам приводить в порядок потрепанные подразделения и возвращать их в строй в идеальном состоянии.

34 Клавиша [F9] покажет всю систему энергоснабжения. Зелеными «молниями» будут обозначены места, в которые поступает энергия от Электростанции(й), а синими «молниями» — те места, где могут быть возведены Энерготрансляторы (в случае, если вы выбрали блок «Атлантический Союз»).

35 Несмотря на наличие некоторого количества общих сооружений и технологий, все три блока существенно отличаются друг от друга. Соответственно, существенно разнятся и тактические приемы, которые применяются сторонами. Например, уничтожение нескольких Аккумуляторных станций Детей Селены оставит их базу без электричества, а значит, не будут функционировать защитные системы (лазерные заграждения, защитные блоки и пр.). Атлантический Союз наиболее развит по части технологий, но обладает не самой сильной техникой. Евроальянс — лидер по боевой подготовке, но зато отстает в плане энергоснабжения — его электростанции вырабатывают меньше всего энергии и не могут передавать ее на большие расстояния. Но при этом все три блока ОЧЕНЬ тщательно сбалансированы. Главное — правильно выбрать эффективную стратегию.

36 В «Земле 2150» существует четвертая, скрытая раса — мутанты. Это совершенно сумасшедшие типы, с которыми можно познакомиться только во время кампании. Впрочем, полноценной стороной мутантов назвать нельзя — у них нет сооружений, нет морских и воздушных сил. Только несколько самоходных орудий... Но зато каких!

37 Действия в подземных туннелях — важнейшая часть любого сражения. Если кампанию еще можно пройти без их использования, то вот для многопользовательской игры — туннели просто настоящая стратегическая находка и одновременно головная боль. На любом этапе существует развитая система подземных коммуникаций, которую можно дополнительно расширять с помощью строительной техники.

38 В корабль-транспортер можно поместить за один раз не более десяти единиц боевой техники. Помимо этого, в него помещается 5.000 единиц ресурсов.

39 Ресурсы, переданные кораблем-транспортером с миссии на базу, НЕ причисляются к фонду отосланных ресурсов (для миссий, где требуется выслать на основную базу то или иное количество ресурсов). Отправку можно осуществлять только через Транспортные базы.

40 Размытые ливнем дороги СУЩЕСТВЕННО снижают скорость и маневренность техники. А если низина оказалась залита водой, то она станет вообще непроходима для сухопутных войск.

41 Маскировочные башни — великолепный способ скрыть не только войска и сооружения, но и места добычи полезных ископаемых. Кроме этого, такие башни позволят подготовить врагу неплохой сюрприз — окружаем Маскировочную башню, расположенную на стратегическом направлении, тремя-четырьмя Бункерами...

42 Не нужно проявлять излишнюю активность там, где это не требуется. Если в брифинге сказано, что против-









ник обладает солидными силами на данной территории и столкновения с ним не желательны — не нужно искать неприятностей. Просто поскорее выполняйте задачу и возвращайтесь на основную базу. Конечно, теоретически можно отстроить мощный военный комплекс и разбить неприятеля, но лучше этого все же не делать — время-то ограничено...

43 Уничтожение одного-единственного Склада боеприпасов может сделать беспомощной огромную армию. Очень часто применение этого нехитрого тактического приема оказывается решающим для глобальных сражений.

44 Помните, что Солнечная электростанция сама по себе энергии не вырабатывает! Сразу после ее возведения постройте десять Солнечных батарей, каждая из которых (в солнечную ясную погоду) дает 100 единиц энергии.

45 А вот Электростанции Атлантического Союза начинают сразу выдавать 400 единиц энергии. При этом выходную мощность можно увеличить еще на 800 единиц, построив четыре ядерных реактора (соответственно, каждый реактор выдает по 200 единиц энергии).

46 Уничтожение Посадочной площадки отрежет противника от основной базы. Это может оказаться роковым ударом — ведь тогда враг лишится возможности вызывать транспортный корабль и останется без поддержки.

47 Все месторождения постепенно исчерпываются. Чтобы узнать, сколько еще сырца содержит та или иная шахта, щелкните на кнопке вызова интерфейсной панели и выберите закладку «Выделение».

48 Применяйте разные боевые задачи для подразделений, в зависимости от преследуемых целей. Например, задача «Строгое выполнение приказов» заставит войска безоговорочно слушаться ваших распоряжений и запретит совершать самостоятельные действия; в то время как задача «Развернутые боевые действия» разрешит войскам приходить друг другу на помощь, оказывать поддержку и пр.

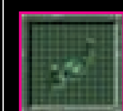
49 При выключенных фарах в ночное время суток техника движется медленнее, но зато практически незаметна для противника.

50 После перемещения боевых подразделений на корабле-транспортере они потеряют свою «привязку» к отрядам.

СООРУЖЕНИЯ

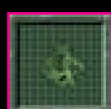
Ниже представлен перечень сооружений, применяемых блоками Атлантический Союз и Дети Селены.

Защитный блок (Defender) — Дети Селены



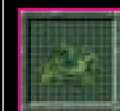
Одиночный Защитный блок не станет серьезным препятствием на пути вражеской армии. Но вся сила таких блоков заключается именно в количестве. Расставьте их группами, один за другим, и тогда они смогут остановить наступление легкой техники противника. Кроме того, Защитные блоки удобно применять в качестве сторожевых постов на границах территории, находящейся под вашим контролем.

Энерготранслятор (Energy Transmitter) — Атлантический Союз



Большинство сооружений требуют для работы электричество, поэтому проблема передачи энергии на большие расстояния всегда была актуальной. Ученым Атлантического Союза удалось создать уникальные передатчики энергии, которые получили название Энерготрансляторы. Достаточно построить такой транслятор на границе зоны обеспечения электроэнергией, и он позволит значительно расширить эту зону. Таким образом можно соорудить глобальную энергосеть, которая обеспечит энергией даже самые удаленные здания. Помимо этого, появится возможность удалить от основных построек Ядерные реакторы, аварии на которых (а это происходит при атаках противника) могут привести к серьезным повреждениям техники и сооружений.

Бункер (Fortress) — Атлантический Союз



Наиболее мощное и хорошо бронированное защитное сооружение. В Бункере устанавливаются два больших орудия и два средних, что делает сооружение практически неприступным для обычных войск противника. Толька элитная и самая мощная техника может уничтожить Бункер. Обязательно стройте эти защитные сооружения около наиболее важных объектов — Космопорта, Транспортной базы, Оружейного завода и др. Тогда вы можете быть уверены за их безопасность. Или, по крайней мере, твердо знать, что легкой ценой они противнику не достанутся.

Форпост (Guardian) — Дети Селены



Форпост — мощное защитное сооружение, которое практически ничем не уступает Бункеру Атлантического Союза. Данное сооружение экипируется двумя тяжелыми пушками и может быть уничтожено только сосредоточенным огнем. Форпосты лучше всего строить около стратегически важных объектов, например, Базы.

База (Main Base) — Дети Селены



Все производство тяжелой военной и гражданской техники происходит на Базе. Также здесь тестируются и пускаются в массовое производство опытные прототипы боевых машин, созданные в исследовательских центрах. База достаточно хорошо защищена и даже оборудована парой орудий, которые способны отбить атаку легкой техники противника. Однако не нужно пренебрегать возведе-

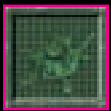






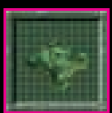

нием защитной системы около этого сооружения — оно имеет слишком высокую стратегическую ценность, чтобы им рисковать. База полностью автономна и не требует подключения к энергосети, так как оборудована собственным электрогенератором.

Транспортная база (Ore Transport Refinery) — Дети Селены



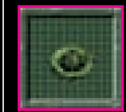
На складах этого сооружения скапливаются ресурсы, которые впоследствии отправляются на центральную базу, а далее следуют прямиком на орбиту к месту строительства эвакуационного корабля. Транспортная база хорошо защищена и может выдержать атаку легких подразделений неприятеля. Однако лучше дополнительно поставить рядом с ней хотя бы один Бункер (Форпост), чтобы быть уверенным за сохранность добытых и переработанных ресурсов.

Центр плазменной обороны (Plasma Control Center) — Атлантический Союз



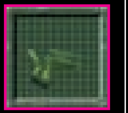
Центр плазменной обороны является главной частью глобальной военной системы, которая служит для нанесения массированных ударов потоком плазмы. Система была принята на вооружение еще в 2073 и с того времени с успехом применяется во всех боевых операциях. На орбите находится два десятка спутников, которые с помощью специальных передатчиков могут осуществлять прицельные плазменные удары. Но основная часть системы установлена на поверхности — в нее входит собственно Центр плазменной обороны, где осуществляется управление спутниками, а также Плазменные пушки, которые генерируют поток плазмы. Самое ценное свойство всей системы заключается в том, что вы можете нанести удар в любую точку карты, даже в ту, на которой еще не побывали ваши боевые подразделения. Если вы уверены, что в какой-либо точке находится группировка войск неприятеля, то смело атакуйте — плазменный поток обрушится точно на цель!

Плазменная пушка (Plasma Cannon) — Атлантический Союз



Плазменная пушка является частью глобальной военной системы. Она генерирует поток плазмы, который потом поступает на приемные системы спутников и наводится точно в указанную точку.

Центр противокосмической обороны (SDI Defense Center) — Атлантический Союз, Дети Селены



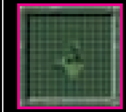
Центр противокосмической обороны — универсальное средство защиты от оружия массового поражения. Если детекторы, которыми оборудован данный центр, обнаружат приближение крылатой или баллистической ракеты с ядерным зарядом, то немедленно будет произведено вычисление ее траектории полета и определение граничной зоны поражения. После этого три лазерных установки произведут залп. Вероятность уничтожения носителя ядерного заряда — стопроцентная; больше того, поскольку взрыв произойдет на большой дистанции, то никаких повреждений сооружениям и боевым единицам нанесено не будет. Единственное слабое место этой защитной системы — ограниченный радиус действия детекторов. Соответственно, ограничивается и эффективная зона поражения всего комплекса. Поэтому для полноценной защиты базы необходимо построить несколько таких центров.

Маскировочная башня (Shadow Tower) — Атлантический Союз



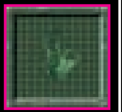
Маскировочная башня — гордость ученых Атлантического Союза. С помощью специального устройства вокруг башни создается электромагнитный фон, непроницаемый для излучения радаров противника. А следовательно, вы можете незаметно для неприятеля собрать вокруг Маскировочной башни целую армию.

Солнечная электростанция (Solar Power Plant) — Дети Селены



Солнечная электростанция — одно из самых технологически совершенных устройств блока Дети Селены. Оно не только позволяет вырабатывать большое количество электроэнергии, но и передавать его на неограниченные расстояния. Главное, после сооружения Электростанции не забудьте расставить поблизости Солнечные батареи (10 штук на одну станцию), которые и будут непосредственными генераторами электричества. В отличие от электростанций Атлантического Союза, где широко используется атомная энергия, данные станции абсолютно безопасны. Но все эти несомненные преимущества Солнечных электростанций существенно принижаются одним значительным недостатком — энергия вырабатывается только в светлое время суток. Ночью батареи сворачиваются и перестают вырабатывать энергию — в этом случае энергосеть запитывается от специальных Аккумуляторных станций.

Аккумуляторная станция (Solar Battery) — Дети Селены



Аккумуляторная станция накапливает энергию в течение дня, заряжая свои батареи энергией от Солнечной электростанции, а ночью отдает накопленную энергию. С помощью такого цикла Детям Селены удается поддерживать непрерывное энергоснабжение своих баз. Не забывайте о том, что если несколько Аккумуляторных станций будут уничтожены в темное время суток, то ряд ваших сооружений может прекратить функционировать!








Телепорт (Teleport) — Атлантический Союз

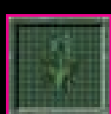


Телепорт — одно из самых больших достижений научного фронта Атлантического Союза. Первые опыты с мгновенным перемещением предметов посредством телепортации начались около десятилетия назад, а к 2145 году была создана первая экспериментальная установка. Еще через несколько лет телепорты были приняты на вооружение и с успехом применяются по сегодняшний день.

Для того чтобы осуществлять мгновенное перемещение боевой техники, необходимо построить как минимум два телепорта. В одном из них происходит расщепление объекта на элементарные частицы и формирование специальной информационной матрицы, которая отсылается на приемный телепорт, где осуществляется обратный процесс. С помощью декодеров и специальных генераторов объект в точности воссоздается заново. Конечно, это очень популярное изложение всех сложных процессов, происходящих при телепортации, но суть именно такова.

Тактическое применение телепортов очевидно — с их помощью можно наладить постоянный приток свежих сил из глубокого тыла к линии фронта.

Центр управления погодой (Weather Control Center) — Дети Селены



Центр управления погодой — ответ блока «Дети Селены» на средства массового поражения, которые применяют Евроальянс и Атлантический Союз (ядерное и плазменное оружие соответственно). С помощью данного центра можно радикально воздействовать на климатические условия или, проще говоря, менять погоду — например, вызвать сильный ливень, неожиданно повысить температуру на десятки градусов или призвать настоящую снежную бурю. В общем, с помощью центра можно превратить погоду в настоящее оружие — дожди помогут затопить вражеские базы в низинах, а с теми сооружениями, которые обосновались на возвышенностях, помогут разобраться разряды молний.

Но, увы, чем ближе будет Земля приближаться к Солнцу, тем сложнее будет осуществлять управление погодой. Но это не значит, что Центр управления погодой станет совершенно бесполезен — вместо ливней он сможет вызвать направленные метеоритные потоки, которые нанесут существенные повреждения всем объектам в пределах достаточно большого радиуса.

А теперь несколько слов об использовании потенциала Центра. После возведения внутренние батареи здания начнут заряжаться. Эта энергия впоследствии может быть использована для воздействия на климат.

Солнце — разгонит облака и даст доступ лучам светила к данной территории. Это увеличит выработку энергии на Солнечных электростанциях.
Ураган — вызовет сильные порывы ветра, что помешает противнику наносить точные удары с воздуха.
Снегопад (работает только на зимних видах ландшафта) — вызывает обильные снегопады.
Дождь (работает только на весенних и летних видах ландшафта) — вызывает ливни, которые размывают дороги, уменьшая скорость и маневренность самоходной техники.
Грозовой шторм (работает только на весенних и летних видах ландшафта) — Вызывает настоящую бурю, от которой страдают сооружения и техника.
Метеоритный дождь (работает только на вулканических видах ландшафта) — вызывает направленные потоки метеоритов, которые наносят повреждения вражеским сооружениям и подразделениям.

ГРЯЗНЫЕ *ТРЮКИ*

Для активации читов нажмите клавишу [ENTER], затем наберите в консоли текст «**I_wanna_cheat**» (через нижнее подчеркивание, без кавычек) и вновь нажмите [ENTER].

После этого таким же способом вводите любой из нижеследующих читов:
«One_more_please X,Y CHASIS # WEAPON» — создает объект (сооружение или боевое подразделение).
«X-mas_pack» — восстанавливает запас боеприпасов и производит починку всей техники в пределах видимости.
«Fireworks» — устанавливает мины.
«I_love_this_game 1000» — дает 1000 единиц ресурсов.
«I_hate_limits 100000» — увеличивает лимит техники до 100.000 единиц.
«Einstein 1» — разрешает мгновенное завершение исследований.
«Einstein 0» — запрещает мгновенное завершение исследований.
«Help_me_please!!! 1» — разрешает мгновенное завершение исследований для игрока, который ввел код.
«Help_me_please!!! 0» — запрещает мгновенное завершение исследований для игрока, который ввел код.
«Time_is_relative» — ускоряет процесс исследований.
«Dirt_cheap_research» — уменьшает стоимость исследований.
«The_hammer_of_Thor» — убивает всех врагов в пределах видимости.
«Massacre» — уничтожает все сооружения в пределах видимости.
«see_you_next_life» — уничтожает выделенный объект.
«Hasta_la_vista_enemigos» — уничтожает все вражеские подразделения и сооружения в пределах видимости.
«Bad_time_bad_place» — наносит повреждения всем сооружениям в пределах видимости.
«Eagle_eye» — открывает территорию на карте.
«Let_be_darkness» — прячет территорию на карте.
«No_one_hides» — показывает все подразделения на карте.
«No_more_secrets» — открывает всю карту.
«Armageddon» — вызывает метеоритный дождь.

СИ *TACTIX*





Что ж, давайте сегодня поговорим о нашей работе. Давно пора. О том, чем мы занимаемся, как пишем, чем живем, что думаем и что планируем. Стоп-стоп-стоп... Причем тут скрепки и клей? Какие блики на страницах? Зачем переносить половину рубрик на диск? Господа, редакция никак не может реагировать на предложения технологического порядка. Объем, формат, цены — это не то, о чем мы будем говорить в рубрике "Обратная Связь". Давайте вместе обсудим качество статей, давайте придумаем новые рубрики и обсудим самые животрепещущие проблемы! Уверяю вас, в этом случае журнал действительно станет интереснее. Но... начнем мы все-таки с той самой критики, которая заставила меня сочинить такое вступление к настоящему выпуску "Обратной Связи":



Привет "Страна игр"!
Вы просили критики — ВОТ ОНА!
Честно говоря, я недавно стал читать ваш журнал, но этого было достаточно, чтобы определить основные направления вашей деятельности: Вы журнал, который пытается держать своих читателей в курсе всех основных событий, происходящих в области всех игровых платформ. По-моему у вас это получается плохо, т. к. мне как поклоннику PS (в будущем, надеюсь, и PS2), той информации, которая печатается в вашем журнале, недостаточно. Вы можете сказать: Недостаточно информации о PS, покупай журнал Playstation, и это было бы правильно, если бы не одно "НО": я хочу быть в курсе всех основных событий, а покупать два журнала мне, честно признаться, не по карману. И почему, собственно, в области PC основных событий у вас больше? Да, я понимаю, что PC пока лидирует во всех отношениях, но надо же соблюдать хоть какие-то нормы равноправия (не говоря даже о CD только для PC — с этим я уже смирился). Кстати, недавно наткнулся дома у своего друга на ваш журнал и чуть было не подумал, что это новый апрельский номер, но, к сожалению, он оказался очень старым (не буду писать о том, как я догадался). Немного просмотрев его, сделал ужасающий вывод: Вы за этот период сильно ДЕГРАДИРОВАЛИ, т. е. развивались в обратном направлении. Именно подобный этому (старому) журнал я должен был купить недавно, и именно на подобный тому (последнему номеру) я должен был наткнуться у своего друга (извиняюсь, но написать по другому у меня фантазии не хватило). Конечно, я не спорю, в чем-то он стал лучше, но, по-моему, изменился в худшую сторону. Можно, например, сделать своеобразный гибрид двух журналов: убрать все лишнее и добавить все хорошее, как из старого так и из нового. Например, рубрика Железо: если там информация только для PC-юков, то почему бы не засунуть ее в CD, и места станет больше для более полезных вещей (например, для рубрики "Новости игрового мира"), наверняка многие со мной согласятся). И насчет объема вашего журнала его по-любому мало, хоть что Вы мне говорите. Не мешало бы добавить страниц дцать. Станет дороже? Перейдите на бумагу качеством пониже, уверен, меньше покупать его из-за этого не будут. И плюс ко всему надоели мне эти блики света на страницах, постоянно приходится подстраиваться под лампой. Да и вообще, не пора ли печататься в России, стоимость наверняка будет снижена. А слабо ли вам сделать свой журнал ежемесячным? И объем будет больше и обиженных (таких, как я) станет меньше. Эта тема, конечно, уже затрагивалась в обратной связи (там, где сравнивались толстые ежемесячные немецкие журналы и ваши тонкие ежедвухнедельные), но почему в той же Германии не додумались выпускать свои журналы два раза в месяц раньше Вас? Не потому ли, что это будет дороже и места для полноценной информации будет меньше, а следовательно, и обиженных станет больше? Да, я согласен, что благодаря выпуску вашего журнала два раза в месяц новости всегда более свежие, но живем-то мы в России, и две недели особой разницы не добавят. И я действительно готов ждать выхода вашего журнала раз в месяц, но зато при этом я буду уверен в том, что мои интересы будут удовлетворены практически полностью.
Об остальных дополнениях/удалениях писать не буду, т. к. и сам считаю их неправдоподобными, и вообще, мое дело критиковать, а ломать голову над улучшением вашего журнала должны Вы. Единственное, что могу добавить, так это то, что было бы неплохо создать на вашем сайте своеобразный опросник по предпочтениям рубрик вашего журнала, глядишь, и сами узнаете, что вам нужно, а что не нужно. Примите все выше написанное к сведению и сделайте все, что в ваших силах, потому что читаю я именно Ваш журнал только из-за того, что он на данный момент (даже в таком виде) гораздо лучше, чем остальные. Так что не упускайте свой шанс, пока им не воспользовались ваши конкуренты.

Искренне Ваш Jammer (jammer2000@mail.ru)



P.S. Абсолютно согласен с тем, что было сказано ранее о постере (в смысле его увеличения).

Спасибо за критику, конечно... Я, на самом деле, даже не знаю, как на нее толком и ответить. Нечего тут отвечать. Честно говоря, все эти абстрагированные от действительности предложения лично мне безумно надоели. Буду отвечать однако попунктно. Вот вы говорите, что вам как поклоннику PS и PS2 информации об этих платформах недостаточно, но все же вы хотели бы быть в курсе всех основных игровых событий... Те пропорции, в которых освещаются PC, PS, PS2, N64, Dreamcast и прочие пока еще не существующие платформы, отражают реальную ситуацию в игровом мире. Отводить равное количество страниц на каждую игровую платформу мы не собираемся, поскольку это — чистой воды идиотизм. Индустрия видеоразвлечений не статична, и "Страна Игр" — лишь следствие такого положения дел. "CD только для PC"... Я вздрагиваю, когда вижу эти строки. А для кого тогда выкладываются ролики из еще не вышедших видеоигр? Конечно, PC необходим для того чтобы запускать диск, на диске есть демо-версии только PC-игр, но где еще вы сможете увидеть своими глазами технологические демки X-Box? Или самостоятельно оценить динамику игрового процесса Samba de Amigo? Или увидеть видео из того же Gran Turismo для PlayStation 2? Загадочными для меня оказались строки, в которых автор письма утверждает, что "PC пока лидирует во всех отношениях"... В каких таких отношениях? Честно говоря, первый раз слышу о подобном лидерстве... Засунуть "железную рубрику" на CD... Совсем недавно просили тактику засунуть на CD... Да можно весь номер на CD засунуть, но вот только кому от этого будет легче? Журнал слишком маленький, нужно его увеличить... Нужно перейти на низкокачественную бумагу... Нужно выходить раз в месяц... Эта упертость меня поражает. Критики упрямо твердят об изменениях и при этом забывают вспоминать о смысле этих изменений. Я понимаю, если бы нам написали — вот вы слишком мало места посвятили Tokyo Game Show, если бы журнал был бы больше, вы бы смогли и о выставке написать побольше. Или, скажем, не было в номере обзора какой-нибудь популярной игры. Так нет, просто нужно взять и увеличить номер. Неважно, что там будет. Важен сам факт: журнал стал больше. Или толще. Далее. Обложка слишком скользкая — журнал из рук выскальзывает. Страницы слишком гладкие — из-за бликов читать сложно. Комментировать надо? Еще один совершенно грандиозный вывод меня прямо-таки припечатал к стулу. Если журнал выпускать два раза в месяц, а не один, то места для полноценной информации становится меньше. Осилить это утверждение я не могу,

поэтому от комментариев воздержусь.
Да, ваше дело критиковать, а наше — ломать головы над тем, как сделать журнал лучше. Но не над тем, какую еще рубрику можно зафигачить на диск. Не над тем, как бы на десяток страниц номер увеличить. И не над тем, как бы со скрепок на клей перейти. Нас больше занимают заботы о том, чтобы журнал был одинаково интересен для всех читателей, независимо от их игровых вкусов и предпочтений. Мы стараемся улучшить качество статей, повысить информативность и оперативность каждого номера. При этом мы хотим, чтобы журнал был доступным и легким для восприятия читателей. Это — НАША работа. И мы готовы получать критику НАШЕЙ работы. Только так вместе с вами мы сможем сделать журнал лучше. Надеюсь, теперь критика должна измениться. Если этого не случится, то, боюсь, мне придется потрясти архивы старых писем и найти критику, авторы которой просили сделать все то же самое, о чем говорил Jammer. Только наоборот... Еще одно письмо, некоторые вопросы из которого я, надеюсь, больше никогда не прозвучат в рубрике "Обратная Связь:

Прывітанне, шаноунае спадарства. Піша вам беларускі любіцель відэа- і кампьютэрных гульняу Андрэй Paranoid (пераходжу на больш звычайную рускую мову)
Привет, Страна. Как поживаешь? Вижу, что неплохо.
Вот и я нагрянул в обратную связь. Можно сказать, свершилось. Это ж надо, 2 года не мог заставить себя написать в разлюбимый журнал. Ну, наконец-то я победил свою меланхолию и процесс пошел.
Приступим. Начну с вопроса, который вроде бы вас волнует. Какой нужен формат? Да это же ясно любому! Лучше, чем в начале 98-го. никто все равно не придумает. Да и вообще, задайте себе вопрос. Вы когда-нибудь видели приличный журнал на скрепках? (кроме своего, разумеется). Поэтому я не вижу, в чем проблема. Вы, конечно, скажете, что цена поднимется, но куда ей дальше, если и так за те же деньги можно купить что-нибудь типа Ом,а — его даже просто в руках держать приятно, к тому же он еще раза в полтора толще. В чем дело ? Неужели про гамезы писать дороже, чем про вс остальное?
Теперь про приставки и компы. Не буду использовать слова ruleZZ и suXX, потому как мне нравится и то и то. Это совершенно разные вещи, и игры для них в основном разные, так что сравнивать здесь неправильно. Меня больше волнует дискриминация приставок. Даже ваш журнал состоит на 85% из писишной инфо, хоть вы и утверждаете, мол, "у нас все равны". Я, конечно, понимаю, что большинство читателей играет на ПЦ, а все остальное считает, простите за выражение, полным #(&^%$##%^&%, но ведь не зря же во всем мире больше играют на приставках. Так что по-моему соотношение занимаемого в Стране места должно быть примерно таким — PC 55% / VIDEO 45% . Это было бы классно. И еще есть предложение: на одной стороне постера (красивого, большого и бездырчатого) печатать Пц-игру, а на другой — приставочную (даешь демократию во всем!).
Пишете вы в основном неплохо — спокойно так и содержательно. Радуют Д.Эстрин, С.Овчинников, Б.Романов, А.Щербаков и др. и пр. Зато тов. Назаров вызывает в основном удивление. Я еще ни разу не видел, чтобы кто-нибудь так издевался над Великим и Могучим (нет, не главным редактором, а русским языком :). Диагноз: слововедизвращенец. Надо быть спокойнее.
С прохождениями раньше была беда, но теперь вы вроде исправляетесь. Пожалуйста, не надо забивать этим иногда полезным хламом больше одной пятой издания!
С компактом проблемы как были, так и остались. Вот ему оценки:
— video 1 (старый дизайн под Starcraft был приятнее, хоть и поднадоел)
— sound 0.5 (можно было бы и побольше этих snd'ов + пару новых треков)
— interface 1 (даже выйти нельзя просто так)
— gameplay 1.5 (побольше интересных демок и качественных роликов)
— originality 1 (никаких других дисков такого плана я не видел, так что судить сложно, но чего-то особенно выдающегося я не заметил)
— additions 1.5 (за то, что это диск СИ)
ИТОГО 6.5 — работать есть над чем.
Хотелось бы еще конкурс какой-нибудь. С призами. Ценными (Dreamcast пойдет :). Ц.У. иссякли. Приступаю к просьбам-вопросам.
Уже больше года я болею Дримкастом. Заразили меня, конечно же, вы. "Иди и купи" — хорошая идея, но сделать этого не дают цены в 60$ за одну гамезу — я все-таки пока еще не такой зажиточный буратино На пиратов надежды нет — спасовали перед GD-ROM'ами. Моя последняя надежда — это вы (щаз заплачу). Не бойтесь, я не собираюсь просить вас выслать мне парочку ненужных таких компактиков — у меня есть план похитрее. Раз уж вы называете свое издание самым авторитетным игровым журналом в бывшей СНГ'овии, то почему бы вам не повлиять на судьбу замечательного сегинского творения в данном регионе земного шара. Возможно, вы сможете каким-нибудь способом сагитировать Sega of Europe на выпуск и продажу у вас и у нас джувилов по ценам хотя бы в 15 баказоидов (хотя лучше, конечно же, 10). Опыт Sony доказывает, что в этом нет ничего невозможного. А можно было бы и через российских издателей печатать, как это делают с PC гамезами. В любом случае sega не проиграет. Не много заработает на играх, зато продаст у нас (вас) намного больше консолей и прибамбасов, к тому же завоюет всеобщую любовь и уважение на нашем game-рынке, который, будем надеяться, когда-нибудь действительно станет таковым. А самое главное, вашу радость по поводу Shenmue (я балдею) и др. цікауных цацак (то бишь игр) на деле смогут разделить не только 1347 самых обеспеченных геймеров.
Напоследок пара вопросов:
Что слышно про продолжения Metal Gear'a и Dark Omen'a?
Существует ли еще Ubi и, если существует, не собирается ли делать сиквел Subculture?
Будет ли Konami издавать MS-игры на дримкасте?
Почему для N64 не делают игры на 2-х или более картриджах?
Вот вроде бы и все, что я хотел написать. На оформление не смотрите — это было первое практическое общение бедного чайника с MS Word, а учитывая то, что я печатаю со скоростью контуженной черепахи, не оставьте мой труд нескольких дней без внимания. Обязательно напишу еще (и, пожалуйста, ответьте про Дримкаст).
Дапабачэння!

P.S. Все права защищены законом. Любое цитирование данного материла или его части в прессе разрешено только с письменного согласия автора. Письменное согласие даю.



Начнем с того, что вопрос о формате журнала в настоящий момент нас волнует меньше всего. Принципиальную разницу между скрепками и клеем я не вижу и понять не могу. Качество журнала в данном случае никак не может зависеть от способа скрепления страниц. Повторяюсь, мы не продаем страницы или скрепки. Мы делаем журнал, то есть придумываем и пишем статьи, корректируем их, редактируем, оформляем... Надеюсь, с этим покончено.
Опять процентное соотношение материалов по PC и консолям... Готов скромно процитировать самого себя: "Те пропорции, в которых освещаются PC, PS, PS2, N64, Dreamcast и прочие пока еще не существующие платформы, отражают реальную ситуацию в игровом мире. Отводить равное количество страниц на каждую игровую платформу мы не собираемся, поскольку это — чистой воды идиотизм. Индустрия видеоразвлечений не статична, и "Страна Игр" — лишь следствие такого положения дел.".
Спасибо за высокую оценку нашей работы, однако хотелось бы от себя отметить, что Назаров — человек чрезвычайно спокойный. А диагноз "слововедизвращенец" он, скорее всего, воспримет как комплимент. И свою следующую статью, возможно, начнет со слов: "Все мы в какой-то степени извращенцы. Возьмем, например, нашего любимого ведущего рубрики "Обратная Связь..." Так что посторожнее со словами надо быть. А то с ними та-акое можно сделать!
С оценкой диска я почти готов согласиться, однако хочу сказать, что над улучшением его внешнего вида мы постоянно работаем.
К сожалению, сагитировать Sega of Europe на продажу игр в России в экономичных упаковках на данный момент невозможно. Я прямо-таки вижу крупную партию игр в jewel-версиях для Dreamcast, вывозимых из России в какую-нибудь европейскую страну. Там их и по 30 баксов расхватают, а тиражи коробочных игр соответственно упадут. Это как бы только первая проблема, которая пришла мне в голову. А вообще их очень много.
1. Про Dark Omen не слышно решительно ничего, а вот Metal Gear Solid 2 был анонсирован на прошедшей E3. Выйдет он на PS2 и... и более исчерпывающую информацию об этой игре вы сможете узнать уже в следующем номере "Страны Игр".
2. Ubisoft существует, при том существует прям-таки замечательно, однако продолжения Subculture делать не планирует.
3. Возможно, ничего официально анонсировано не было.
4. Дело в том, что себестоимость картриджа сама по себе достаточно высока. Можете себе представить, сколько будет стоить игра на двух картриджах.
Спасибо за письмо!
А вот письмо, которое прямо-таки повторяет мои мысли во вступлении к настоящему выпуску "Обратной Связи":

Здравствуйте уважаемая редакция замечательного журнала "Страна игр"!!!
Пишу Вам не впервые. Писал много писем не E-mail'ом, а обычным способом, то есть ручкой по бумаге. Но боюсь, что мои письма к Вам не доходят с далекого Сахалина, поэтому думаю так писать будет надежнее, и очень надеюсь, что Вы не оставите мое письмо без внимания!
Начну свое письмо не с критики (хотя у меня ее почти нет) и не с похвалы. Сначала я бы хотел сказать, что письма в "Страну игр" (да, да, ту самую ДОБРУЮ СТРАНУ ИГР) стали приходить не такие, которые хотелось бы видеть каждому читателю! Я не люблю письма с критикой (хотя вы вроде любите)... Мне не нравятся эти лекции: "Уберите скрепки из журнала", "Сделайте журнал потолще!". Ну что это за письма?? И я знаю (так как читаю Вас постоянно!), что как только постер будет без скрепок, так письма будут

приходить такого рода: "Сделайте на постер скрепки, пожалуйста, а то так удобней..." и т.д. и т.п. Например, мне тоже не нравятся скрепки в постере, но неужели нельзя подумать, аккуратненько снять??? У меня постер висит и следов от скрепок даже не видно! Так, поехали дальше... Много писем стало приходить со спорами! То есть читатели обзывают друг друга Ламерами и т.д. Я бы советовал не публиковать такие письма, а то становится противно на душе. Для этого есть чаты!!!

Помню, когда в далеком 1997 году "СИ" был ДОБРЫМ журналом... Именно добрым! То есть когда открываешь журнал и находишь любимую рубрику "Горячая линия", тебе становится так хорошо... :) Читатели узнают, спрашивают, присылают свои мнения! А что мы видим сейчас??? М-да... Например, мне очень понравилось письмо некоего Jurassic'a, опубликованное в январском номере журнала! Вот это яркий пример того, каким должно быть письмо!!! Ну ладно, про письма я заканчиваю писать, так как Вы знаете все, что я сейчас написал и, конечно же, все понимаете! Насчет оформления журнала говорить нечего, так как оно (оформление) на высшем уровне, за что хвалю редакцию!

А теперь я хочу похвалить Вас за прекрасный сайт! Это удобно! Единственное, чего хотелось бы, чтобы был этот сайт поярче... :-) А то черный цвет порой раздражает... :) Ну это уж Вам решать. А теперь у меня есть несколько вопросов... Очень прошу ответить на эти вопросы

конкретно!!!

1. Выйдет ли игра Fallout3? Когда? И действительно ли она будет трехмерна?
2. На каком языке программирования написаны игры Quake2, Fallout2?
3. Напишите, plz, какой апгрейд сделать моего компьютера (желательно все самое лучшее) и во сколько мне это обойдется... Мой компьютер — Pentium 200mmx, 32 MB RAM, 3Dfx voodoo2(12mb).

Ну вот вроде бы и все... :)

Я играю во все игры!!! Но особенно люблю RPG (Fallout1-2, Diablo, M&M...)!

Пишите все на nexus_andrey@mail.ru Моя ICQ: 69181544... Пока "СИ"!!!!

Андрей Дамин.

Наверное, в том, что "Обратная Связь" изменилась, есть и моя вина. Однако я обещаю, что скрепочно-склеечного бреда на страницах рубрики больше не будет. Хватит! Есть, в конце концов, и другие темы для разговора. К ответам:

1. Пока о разработке Fallout 3 ничего не известно.

2. На самом деле, ставить вопрос таким образом некорректно. Разработка игры, как правило, ведется не на одном языке, используются специальные пакеты, программы, созданные в том числе самими разработчиками, библиотеки и пр. Какая-то часть Quake II и Fallout 2 была написана на языке C.

3. Как меня всегда радовали эти вопросы! Господа, у вас бедная фантазия? Откройте рубрику, в которой описываются железные новинки и... Я могу лишь сказать, что в вашем компьютере реально нужно заменить, а во сколько это вам обойдется, даже представить не могу. Опять-таки от фантазии зависит. Конечно, нужно заменить процессор. И увеличить оперативную память хотя бы до 64 MB RAM.

Привет, мой любимый журнал Страна Игр!!!

Сразу хочу сказать, что ваш журнал — это самое любимое мое издание из всех игровых. Читаю я ваш журнал уже достаточно давно, да и не я один. При покупке мы с друзьями читаем его все вместе от корки до корки. Все у Вас в журнале рульно и красиво. Особенно мне нравится оформление и глянцевая бумага. Очень здорово, что он выходит два раза в месяц. Правда, мне не нравилось, когда он у вас был напечатан на другой бумаге, но сейчас все круто. Сразу хочу вам пожаловаться и навести критику. Мне очень не нравится, как сейчас вы стали печатать коды к играм. Я, правда, сам не сторонник (я за честную игру),но все же иногда можно и пожульничать. Вернемся к кодам. Раньше вы печатали их много для PC, а что сейчас? Одна, две игрушки и все?.. А остальное для всяких там Play Station. Я, конечно, не против приставок, но для них есть особые журналы, вот пусть там все это дело и печатают. Конечно, хотелось бы, как раньше, видеть побольше кодов к играм и вообще, чтоб и журнал был потолще ("вот губу-то раскатал..."). Ну да ладно. А то скажете, что навел критику, а дельного ничего не сказал. Да, и еще вот что я хотел у вас попросить. Не могли бы вы написать коды или что-нибудь типа того (кроме тактики прохождения) для Jagged Alliance2. Я знаю, что вы уже печатали тактику, но что-то коды я пропустил. Если можно, не могли бы вы выслать хотя бы самую малость, штук пять-шесть самых основных (если, конечно, такие имеются). Просто я боюсь, что в этот раз не смогу купить журнал и пропущу их. Поэтому прошу переслать их по электронной почте. Заранее вам огромное спасибо и оставайтесь всегда такими же рульными, как сейчас.

С наилучшими пожеланиями,

Alex Johnon

Alex, у меня к тебе всего один вопрос: сколько игр вышло за последние две недели на PC? Как ты думаешь, к каким из них могут быть коды? Маленькая подсказка: если к новой игре есть коды, то они публикуются в обязательном порядке. При этом игры на PC пользуются особой привилегией в рубрике кодов. Что касается Jagged Alliance II, то могу порекомендовать тебе спецвыпуск "Страны Игр", посвященный этой игре. Спецвыпуск ты можешь заказать в e@shop.

Хай, Страна Игр.

Вот уже третий год я и еще три моих одногруппника с завидной регулярностью читаем тебя. Правда, в нашем захолустье, в Славном городе Старый Отстой (не тухлое название для города, правда? зато, абсолютно в тему), покупать тебя каждому из нас немного не по карману (нет, мы не бедные, просто есть такие сладкие слова: Девушки и Апгрэйт, на что и уходят все деньги... а у вас чо, не так



DVD shop
dvd@shop

Интернет магазин с доставкой на дом

Заказ по интернету:
http://dvd.e-shop.ru
e-mail: dvdshop@gameland.ru
телефон: (095) 258-86-27, 928-6089, 928-0360
Доставка по Москве и Санкт – Петербургу $3,
по Московской области $5– $9
Представительство в Санкт –Петербурге: (812) 311-8312

Фильм	Зона	Цена в Москве	Цена у нас	Вы экономите
The Matrix	Зона: 1. Боевик–триллер	~~$35.00~~	$29.99	$5.01
Blade Runner	Зона: 1. Фантастика	~~$45.00~~	$39.99	$5.01
Austin Powers: The Spy Who Shagged Me	Зона: 1. Комедия	~~$32.00~~	$25.00	$7.00
The Iron Giant	Зона: 1. Мультфильм	~~$29.00~~	$25.00	$4.00
Dogma (NEW!)	Зона:1. Мистическая комедия	~~$42.00~~	$32.99	$9.01
Wild Wild West	Зона: 1. Вестерн	~~$29.00~~	$25.00	$4.00
The Sixth Sense (NEW!)	Зона: 1. Триллер	~~$40.00~~	$35.99	$4.01
La Blue Girl III&IV	Зона: 1–6. Эротический мультфильм	~~$49.00~~	$39.99	$9.01
Fight Club (NEW!)	Зона: 1. Триллер	~~$45.00~~	$38.99	$6.01
Ricky Martin: Video	Зона: 5. Видеоклипы и концерт	~~$38.00~~	$31.00	$7.00
От заката до рассвета 2	Зона: 5. Триллер	~~$35.00~~	$28.00	$7.00
Я знаю, что вы делали прошлым летом	Зона: 5. Триллер	~~$36.00~~	$28.00	$8.00
Вирус	Зона: 5. Мистический триллер	~~$35.00~~	$29.00	$6.00
8 mm	Зона: 5. Детектив	~~$35.00~~	$28.00	$7.00
Лишний багаж	Зона: 5. Приключенческий боевик	~~$35.00~~	$28.00	$7.00
Никита	Зона: 5. Боевик	~~$35.00~~	$28.00	$7.00
Факультет (NEW!)	Зона: 5. Молодежный фильм ужасов	~~$35.00~~	$28.00	$7.00
Ноттинг Хилл	Зона: 5. Лирическая мелодрама	~~$35.00~~	$28.00	$7.00

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

Пишите и звоните по любым вопросам.
Мы можем доставить новые фильмы, которые вышли в США

что ли? :), поэтому покупает тебя только один из нас — Sergeo aka Morpheus, но мы регулярно посещаем его обитель и там погружаемся в твои страницы, а демо-диск ходит по рукам еще не одну неделю...

Но это так... начало. Из твоих разделов особой популярностью у нас пользуются обзоры "железа" и тесты различных девайсов. Этот раздел читается сразу и по два раза. Далее, теперь уже у меня, идет раздел "Обратная связь". Ну, прикалывает он меня, и все тут. Кстати, Анрыл — лучше! (ну, не удержался я, не удержался :)))

Потом читаю непосредственно обзор новых игрух и должен признать, что в этом ты всегда или почти всегда впереди других изданий. После тебя, читая про какую-нить игруху в другом журнале, кажется, что где-то я про нее уже читал (догадайся с 3-х раз, где :).

На последнее (этакий десерт) идет обзор в И-нете. И есть небольшое предложение по этому разделу. Если не трудно, то рассказывай не только про игрухи в сетке, а еще и про места, где просто прикольно (интересно) бывать.

Несколько слов про постеры.

Самые классные постеры были, ИМХО, про Лариску (все, но особенно: "Таньки грязи не боятся" — это был полный руль). Может, тебе устроить новый конкурс? Ну, к примеру, "Miss Unreal", а победительница будет во весь рост на постере с каким-нить minigun'ом (этакая амазонка)...

О, чуть не забыл про обзор киношек. Это кульная идея, и демо-диск мы смотрим начиная именно с видаков на фильмы.

Да, и одна просьбочка, уже от нас всех: на твоих страницах можно видеть как бы в "фоновом режиме" различные рисунки, на которых, в свою очередь, напечатан текст. Было бы ОЧЕНЬ рульно, если бы на какой-нить последней странице печатались урлы тех мест, откуда они взяты (хотя бы просто список).

Вроде все. А не, еще немного, если ты вдруг поместишь мое письмо на свои страницы, то я смогу ткнуть пальцем и сказать друганам: "Паси, народ, это я писал!"

Тем самым я как бы тоже буду причастным к чему-то великому...

За SIMM прощаюсь.

Удачи тебе, GameLand!

mr.Max's "MaGo" GoBLiN (c l a n)

P.S. "— ну чо, на лекцию пойдем?
— да ну ее, пошли лучше к Сереге "Страну Игр" читать!"

Спасибо за теплый отзыв — порадовали вы меня, ребята. Однако писать про то, как мы получаем подложки к статьям... А зачем это вам так вдруг понадобилось? ;-))

Хеллоу! Это опять я... Вот и весна подходит к концу. Уже много игр переиграно, но что-то уже нет того залпа геймера, когда играл с радостью, вникая в игру всей душой. То ли игры стали хуже, то ли я стал совсем стар и привередлив.

Последняя игра, которая произвела хоть какое-то впечатление, была, как вы говорили, "Революционная" The Sims. Сейчас вот купил Daikatana, и что вы думаете? Игра мне совершенно не понравилась. Она явна копирует конкурентов и, кстати сказать, не с лучшей стороны.

Вообще, я любитель Ролевых игр. Сейчас что-то не выходит ничего стоящего, и я думаю, что может стоит купить себе Star Ocean: Second Story на соньку и играть в нее до стоящего релиза на PC? Теперь, типа, я выговорился. Несколько вопросов.

1. Вот сейчас куча игровых платформ. Некоторые уже вышли (Dreamcast, Playstation2), некоторые готовятся (Dolphin, X-Box). Так вот, я думаю, какую из этих платформ стоит купить и на какую ведутся самые перспективные разработки? Пока мне нравится Dreamcast, но вдруг через год (или еще меньше) на соньку 2 выйдут супер хиты, и Dreamcast будет куплен зря. В общем, давайте мне советы.

2.Какой Celeron сейчас самый мощный и стоит ли ставить этот процессор? У меня просто очень старый селерон (333mhz)?

Вот вроде бы и все. До следующей встречи, друзья.

P.S. Заходите на мой персональный сайт http://zelda.nm.ru, и я обещаю вам, что вы не пожалеете. Там куча описаний игр, кодов, солов и другого.

P.P.S. А журнал у вас классный. Хотя и с недостатком. Ну вы поняли, что я имею ввиду.

Сергей Калашников

Привет, Сергей! Вынужден с тобой согласиться по одному вопросу: Daikatana мне тоже не понравилась! А теперь к ответам:

1. На данный момент стоит покупать американский Dreamcast. Это наиболее оптимальный выбор. В любом случае эта приставка зря куплена быть уже не может.

2. Самый мощный — Celeron 600.

На сайт зашли. Он классный. Только с недостатком. Знаешь, о чем я? ;-).

Приветствую, "СИ"...

Здравствуйте, Дмитрий Эстрин...

Письмо это адресовано непосредственно вам.

Итак в 9 номере "СИ" в рубрике обратная связь вы отвечали на письмо IL, в котором у вас зашла речь об периодичности выхода вашего издания. Где вы, Дмитрий, спрашивали, цитирую: "готовы ли вы смириться с тем, что половину инф-ии вы будете получать ровно на две недели позже?". Да, конечно, я понимаю, что в случае выхода журнала раз в месяц оперативность появления новой инф-ии значительно бы уменьшилась, но, во-первых, та инф-ия, которая бы появлялась в журнале, была более достоверной, во-вторых, более объемной и, в-третьих, соотношение рубрик в журнале было бы более сбалансированным...

Так же вы сказали, что в этом случае диск будет выходить один в месяц, а не два, как сейчас... Я думаю, что если вы исключите из диска постоянно на нем лежащие: DirectX, Windows Media Player, RealPlayer, одни и те же патчи под морально устаревшие игры, которые уже прошли все и вся, то в этот диск влезут все три... Советую брать качеством, а не количеством..

Что же, вот и все, что я хотел сказать, прошу извинить за излишнюю критику и даже небольшую наглость... но лучше "горькую правду"...

Макаров Александр Aka Maka's



Здравствуйте, Александр. На самом деле, информации в случае выхода журнала один раз в месяц больше быть не может, как ни считай. Да и относительно достоверности... Какие сведения, полученные из "Страны Игр", выходящей два раза в месяц, не были достоверными? Если же мы исключим с диска служебные программы и часть патчей (под какие такие морально устаревшие игры — не понял), то, во-первых, мы рискуем обрушить на себя шквал писем и телефонных звонков, а, во-вторых... во-вторых, на диске освободится от силы мегабайт тридцать, что в двадцать два раза меньше полноценного диска. Так что только одна двадцать вторая влезет. На самом деле, размещение на каждом диске служебных программ и есть качество, о котором вы говорите. Так что уж если резать правду-матку, то до конца. И никак иначе.

1 июня — Международный день защиты детей

Загадка № 666: сколько младенцев может поместиться в обыкновенную детскую коляску?
Отгадка: смотря как порубить.
Р. Раскольников "Загадки для самых маленьких"

Нет, что ни говорите, но нам просто необходимо защищать детей от произвола взрослых. Ничего не поделаешь, раз малолетние граждане планеты Земля так беззащитны и столь сильно зависят от решений, принимаемых существами, вся заслуга которых заключается в том, что их биологический возраст несколько больше. И именно тогда, когда все прогрессивное человечество отмечает Международный день защиты детей, мы решили привлечь внимание общества к одной из самых серьезных проблем современности: цензуре в виртуальных мирах.

Одним из самых вопиющих примеров бесцеремонного вмешательства взрослых в мир детства заключается в том, что часто под страхом лишения вечерней сказки несчастным пионерам запрещают играть в оригинальные версии великого множества компьютерных игр. Специальные комиссии, создающиеся ханжами на политкорректном Западе, выпускают безобразные постановления, лишающие детишек возможности любоваться видом толченых мозгов, расчлененных трупов и прочих атрибутов здорового веселья.

Самое ужасное, что блюстители морали и нравственности совершенно не задумываются о последствиях своей антигуманной деятельности. Они заставляют разработчиков создавать версии боевиков и головоломок, в которых место человекоподобных противников занимают безобидные инопланетяне, где красная кровь (или даже фиолетовая венозная) подменяется какой-то дурацкой зеленкой или, в лучшем случае, чернилами. Не стоит даже и говорить о том, что некоторые системы проверки возраста не позволяют запускать игры лицам, не достигшим совершеннолетия, а многие продавцы требуют у юных покупателей компьютерных развлечений предъявления паспорта.

Но задумывается ли общество, к чему может привести подобная политика? Ведь подобными запретами оно лишает детей возможности полноценно готовиться к взрослой жизни в реальном мире. Например, как ребенок сможет правильно вести себя на дороге, если он ни разу не давил толпы пешеходов на трассах Carmageddon'ов и не разбивал безумно дорогие автомобили в Need For Speed? Есть даже шанс, что юный человек, воспитанный в белом и пушистом окружении бабушек и дедушек, не имея опыта кровавых вакханалий Quake, SiN, Half-Life, Messiah и прочих Soldier Of Fortune, в сумасшедшем порыве человеколюбия обменяет свой с детства знакомый и любимый тесак или дробовик с лазерным прицелом на какие-нибудь часы Citizen. Но станет ли от этого ему легче жить? Что он скажет хулигану, который, отобрав у мальчугана пакетик с киви, пошлет его в пешее эротическое путешествие? Может быть: "Половина десятого!" — разве лишь это. Конечно же, не сможет юный герой и произвести впечатление на свою любимую девочку, поразив ее тем, как ловко он отрывает руки, ноги и прочие выступающие части тела (то есть уши и носы) у проклятых соперников. Как он сможет совершить такой подвиг, если заботливые родители не дадут ему сыграть в нормальную версию Mortal Kombat 99 или Tekken?

Сегодня, в Международный день защиты детей самое время задать эти вопросы себе и тем начальникам в кабинетах, которые еще заливают щеками стол. И получив правильный ответ, давайте начнем борьбу за то, чтобы новое поколение человечества выросло морально и физически здоровым. Для этого надо совсем немного — новые игры и моря виртуальной крови, в которой дети будут учиться плавать в океане жизни.

Вячеслав Назаров



РАБОТАЕМ БЕЗ БАТАРЕЕК!

Энергия нужна всегда. И не только кроликам.
ХАКЕР - лучшее средство от острой энергетической недостаточности.
В состав напитка входит супервозбуждающее вещество - гуарана.
Силу гуараны знали еще древние индейцы, которые использовали ее перед ночными оргиями.
Попробуй бутылочку супертермоядерного напитка **ХАКЕР** и ты сможешь:
всю ночь просидеть в чате, и не проспать на работу...
протанцевать 14 часов подряд в любимом клубе...
подготовится к экзамену за одну ночь...
Выпей еще одну и ты узнаешь
что такое 11 часов акробатического секса!!!



ХАКЕР
ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ НАПИТОК

Коммерческий отдел (крупный и мелкий опт) тел.: **(095) 402-2711, 402-2712, 402-0930**

w w w . t i g e r d r i n k . c o m

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ "1С:МУЛЬТИМЕДИА"

Москва
ТД «ОФИС ПЛЮС» Ленинградский пр-т, 80, кор. 20,
ИАЦ «Софт-Информ» ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44
ВЦ «Горбушка», левая аллея, девая сторона, 96-97
«Филпорт» ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»
«А2000» ул. М.Бирюзова, 17
«Дом деловой книги» ул.Марксистская, 9
«Кинолюбитель» Ленинский проспект, 62/1
«Галерея Водолей» Ореховый бульвар, д.15
ТДК «Москва» ул. Тверская, д.8, стр.1
«ПРЕССТОРГ» ул. 2-я Тверская-Ямская, 54
«Причал» ул. Исаковского, 33/1
«ПСМ компьютер» Олимпийский проспект,16
Марксистская, 3 (маг. «Планета»)
ТД «Перекресток в Северном Бутово», ул. Старокачаловская, 16
«Техмаркет» ул. 8-го Марта, 10
«ФОРМОЗА-АЛЬТАИР» ул.Авиамоторная, 57
«Школа 21 век» Детский Мир, 4-й и 1-й эт.
«Три С» Осенний б-р, 7, корп. 2
«Nika Computers» Зеленоград, корп 1106Е
«АГМАРМУЛЬТИМЕДИА» Б. Строчиновский пер., 28/11
ул. Генерала Глаголева, 26
«АЮ+» ул.Смольная, 24"а"
«Бизнес книга» ул. Б.Ордынка, 19, стр. 2
«ВИСТ на Масловке» ул. Башиловская, 21
«Квазар» 3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1
«Линтек М» Воробьевы горы, МГУ,
НИИЯФ, корп. Высоких энергий
«ЛНК» ул. Новая Басманная, 31, стр. 1
«Фирма МЕЛАН» ул. Ивана Франко, 38, корп. 1
«МИКС-Компьютер Сервис» ул. Тверская, 25/9
«РС-сервис» ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41
«ТАЙСУ» Ленинский проспект, 89
ТД «МАРАФОН» Рязанский пер., 2
«Фирма СМС» Зеленоград, корп. 430, стр. 1
«ЮНАР и К» Тверская застава, 3
«Дом книги в Сокольниках» Русаковская ул., 27
«Компьютерный дом на Руставели» ул. Руставели, 1
Савеловский ВКЦ, В23
Дом Книги «Молодая Гвардия» ул.Полянка, 28
«Ориел» Университи, 2-й этаж
«Порфир» ВЦ "Горбушка", 2-й этаж
ТД «Прогресс» Зубовский б-р, 17, стр.1
«Стингер Сервис» Савеловский ВКЦ, В13
«Столица Электроникс» ул.Земляной Вал, 2/50

Абакан
«Ситилинк» ул. Щетинкина, 59

Алматы
«СЭТ» ул. Маркова, 44, оф. 315

Архангельск
«ТРЭВЭЛ ТЕКНОЛОДЖИ» ул. Тимме, 7

Астрахань
«ВЦ Пилот» ул. Савушкина, 43, оф. 221

Барнаул
«Алтай-Компьютер-Сервис» ул. Деповская, 7

Березники
Центральный Универсальный Магазин

Бишкек
Урматтуу Лтд. ул. Киевская, 96Б, салон «Urmatuu»

Братск
ТЦ «Сервер» ул. Депутатская, 17

Брянск
НТЦ «Апекс» ул. III Интернационала, 2 ,59

Верхняя Пышма
«Центр Информационных Технологий УДО» ул. Ленина, 42

Владивосток
«Юманс» ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,маг. "Академкнига"

Владимир
«Кижи» ул. Московская, 11

Домододево
«Конторское оборудование» ул. Рабочая, 59А,

Иваново
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»

Ижевск
ул. Советская, 8А

Калининград
«Интерснаб DRV» Ленинский пр-т, 13-15

Киров
НТП «Орком-Трейдинг» ул. Московская, 12

Краснодар
КИТЦ СВТ «Центрприборсервис»
ул. Старокубанская, 118

Красноярск
«Макссофт» ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

Лангепас
ул. Ленина, 23, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Космонавтов, 28, «Алладин»

Магнитогорск
«СофтИнКом» ул. Ленина, ЦУМ

Мурманск
«Эльфа-Компьютере» ул. Воровского, 15А

Нефтеюганск
«Росси» мкр. 2, д. 23

Невинномыск
«Децима-Софт» ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
«Эдем» ул. Менделеева, 17П

Н.Новгород
ПКФ «ЛАД» ул. Маслякова, 5, оф. 37
«Волга-Софт» ул. Карла Маркса, 32;
«Волга-Софт» ул. Гордеевская, 97

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
«Маяк» Красный пр-т, 157/1

Норильск
«Техносервис» пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»

Ноябрьск
ТПФ «Ямал» ул. Киевская, 8

Одесса
«Альфа-Ком» ул. Жуковского, 34
«AcashiSoft» р-к «Котовский», пав. Е-82

Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

Орехово-Зуево
«ComruTrain» ул. Ленина, 44А

Орск
«Диалог-М» ул. Станиславского, 53

Пермь
«КамаСофт» ул. Большевистская, 75, оф. 200
«Развитие-плюс» ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101,маг. «Дега-Ком»
«Крона» ул. Борчанинова, 15
ул. Куйбышева, 38

Рига
«ANDI» ул. Дзербенес, 14, оф. 502

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
«АПС-Софт» ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.

С.-Петербург
«Генеральная сервисная Компания»
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
«СПб Дом Книги» Невский пр-т, 28,
«М-СТАЙЛ» ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж «ТИТАН»
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»;
ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»

Сочи
НТЦ «ИНФОРМСЕРВИС» ул. Советская, 40

Сургут
«Юником» ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

Таллинн
ул. Пунане, 16,Компьютерный салон «IBEKS»
Smirnov FIE Axtru, 12

Тамбов
ул. Советская, 148/45

Тольятти
«Альт-Групп» ул. Ленинградская ,53А

Тюмень
«ТюмБИТ» ул. Геологоразведчиков, 2-58

Улан-Удэ
«Стэк-Сервис» ул. Хахалова, 12А

Усть-Каменогорск
НТП «Рейтинг» ул. Ушанова, 27, подъезд 2

Хабаровск
«Контакт Плюс» ул. Стрельникова, 10А

Ханты-Мансийск
«Баланс Консалтинг» ул. Калинина, 53

Чебоксары
«Системпром» ул. Хузангая, 14

Челябинск
«Микос» ул. Энтузиастов, 12
«Форт-Электроникс»
Свердловский пр-т, 31,компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина, компьютерный салон «Wiener»

Чита
ул. Амурская, 91

Электросталь
«Контраст-Сервис» пр. Ленина, КЦ «Октябрь»

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»

Якутск
«Софт-Лидер» ул. Аммосова, 18, 3 этаж

Ярославль
Салон «Аудио-видео» ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»; ул. Новый Арбат, 8, 2 этаж, отд. «Программное обеспечение»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Валга: пр-т 60-летия, 20; ул. Бутырская, 7; Старопименовский пер., 12/6